Markt&Technik ÖS 80,-/sfr. 9,80 DM 9,80

POWER PLAY

POWER PLAY

SPIELE-SONDERHEFT 1

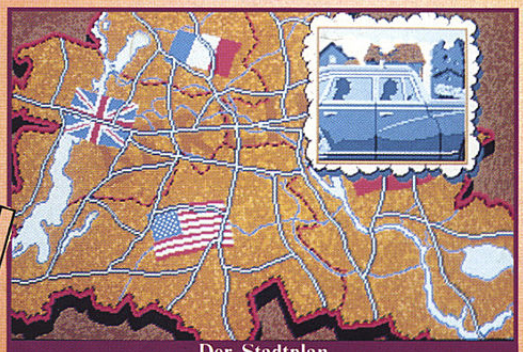
DIE 100 BESTEN SPIELE

1989

KAUFBERATUNG: *Ausführliche Spiele-Tests* ■ **COMPUTERSPIELE:** *Die Besten für Amiga, C64, ST und PC* ■ **VIDEOSPIELE:** *Top-Module für Sega, Nintendo und PC-Engine* ■ **ERSTE HILFE:** *Praktische Tips zu jedem Spiel* ■ **ZUM NACHSCHLAGEN:** *Alle Spiele alphabetisch sortiert*

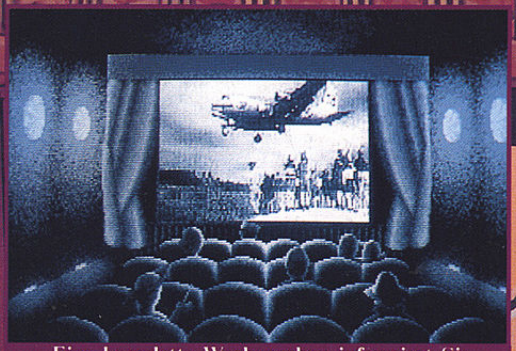
East vs. West
BERLIN 1948

Erhältlich für:
- Amiga™
- Atari ST™
- PC 3.5″
- PC 5.¼″



Der Stadtplan

Fällt Stalin die Atombombe in die Hände ?



Eine komplette Wochenschau informiert Sie

Bildschirmfotos vom Amiga

Im Vertrieb von
Rainbow Arts®

ATOMBOMBE bedroht Berlin !

Der kalte Krieg zwischen Ost und West hat seinen ersten Höhepunkt erreicht, die Russen haben Berlin von der westlichen Welt abgeschnitten. Über die Luftbrücke kommen Lebensmittel, Kohle und... eine Atombombe. Agenten wollen diese der Sowjetunion zuspielen.

"East vs. West: Berlin 1948" ist ein packendes Spiel mit völlig neuem Konzept: In Echtzeit laufen Sie durch die Straßen , befragen Zeugen, verfolgen Verdächtige und sammeln Informationen. Komplex und historisch korrekt, dabei spannend wie ein Thriller. Mit einem 15-minütigen Computerfilm, mit Soundtrack auf Kassette.

Produziert von:
TIME WARP

Die POWER PLAY-Crew. Obere Reihe: Henrik Fisch, Michael Hengst, Anatol Locker. Mittlere Reihe: Rolf Boyke, Axel Waldhier, Heinrich Lenhardt. Unten: Ulrike Peters

Glückwunsch

Gäbe es dieses Sonderheft nicht, würden wir Sie aufrichtig bedauern. Denn in dem Wust von Action-Ballereien, Rollenspielen und Flugsimulationen kann kaum einer die Übersicht behalten. Dabei gibt es so viele Spiele, die man einfach haben muß. Und es gibt eine Masse, die man sich besser verkneift. Egal, ob Sie intensiv, gerne oder gelegentlich spielen: Computerspiele und Videospiel-Module kosten eine Stange Geld. Was also sollen Sie tun? Was sollen Sie kaufen?

Bei dieser Frage wollen wir von der *POWER PLAY*-Redaktion Ihnen helfen. Wir testen im Laufe des Jahres um die 500 professionelle Spiele. Dürfen wir uns schnell vorstellen? Unsere Test-Crew besteht aus dem Lockenkopf Heinrich Lenhardt (Mitte links), dem forschen Schnurrbartträger Michael Hengst (oben Mitte), dem smarten Henrik Fisch (oben links) und mir, Anatol Locker (oben rechts). Ergänzt wird unsere Crew von Ulli Peters (Ablaufsteuerung und Assistenz), dem Layouter Axel Waldhier und Cheflayouter Rolf Bokye, der Monat für Monat den unvergleichlichen "Starkiller"-Comic in den monatlich erscheinenden Stammheften von *POWER PLAY* zeichnet.

Wir haben die hundert Besten des letzten Jahres für Sie herausgesucht. Nicht unwichtig ist dabei, wie edel die Spiele aufgemacht sind. Doch feine Grafik und schmucke Musik sind nicht alles. Was zählt, ist allein die Zeit, die Sie mit Freude vor dem Spiel verbringen. Sie sollen möglichst viel Spaß und Spannung für Ihr Geld bekommen. Auf diesen Punkt haben wir besonders geachtet.

Jeder Computer hat seine Stärken und Schwächen. Auf einem PC dürfen Sie beispielsweise keine schnellen Ballerspiele erwarten; Videospiel-Konsolen sind für Text-Adventures mehr als ungeeignet. Wir berücksichtigen bei jedem Spiel die Hardware. Damit Sie wissen, wie wir bei der Bewertung vorgehen, blättern Sie einfach auf die nächste Seite.

Damit nicht gleich nach dem Auspacken der große Frust beginnt, bekommen Sie zu jedem hier vorgestellten Spiel ein paar Kniffe. Damit können Sie das Programm erfolgreicher spielen: Nichts ist schlimmer, als bei einem frisch gekauften Spiel gleich zu Beginn auf unüberwindliche Schwierigkeiten zu stoßen. Wenn Sie Tips zu anderen Spielen suchen, sehen Sie in der Liste auf der Seite 6 nach. Hier finden Sie alles, was wir an Tricks, Tips, Cheats, POKEs, Karten und Zeichnungen in *POWER PLAY* veröffentlicht haben. Dasselbe gilt natürlich für die Tests: In einer sechsseitigen Tabelle finden Sie alle Spiele, die jemals in *POWER PLAY* getestet wurden.

Wir hoffen, Ihnen mit diesem Jahrbuch durch das Labyrinth der Spiele geholfen zu haben. Wenn Sie Gefallen an unserem Test-Prinzip gefunden haben, freuen wir uns, wenn Sie am Kiosk nach uns Ausschau halten (Momentan finden Sie uns als Supplement in der Zeitschrift *HAPPY-COMPUTER*). Kritik und Anregungen sind uns jederzeit willkommen. Schreiben Sie an

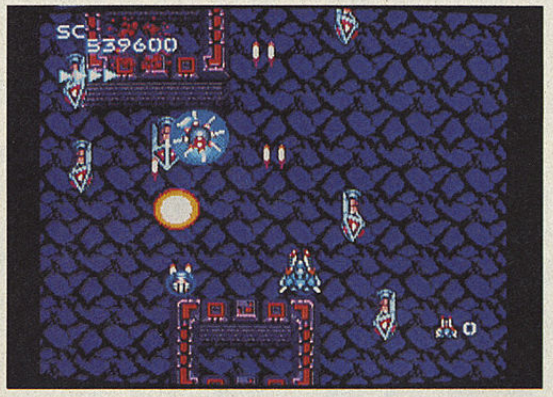
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Jetzt verbleibt nur noch die erfreuliche Aufgabe, Ihnen viel Spaß beim Lesen, Stöbern und Spielen zu wünschen. *al*

POWER PLAY INHALT

Allgemeines

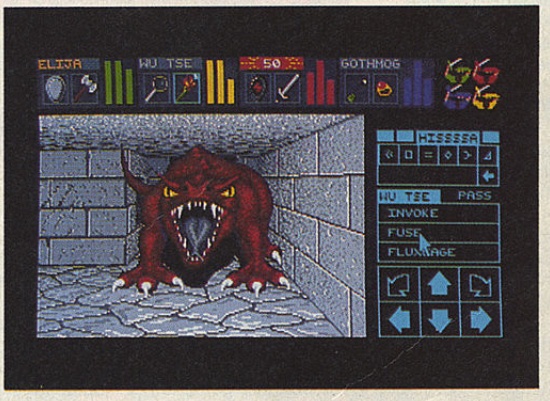
Editorial	3
Übersicht über alle Tips in *POWER PLAY*	6
Übersicht über alle Tests in *POWER PLAY*	12
So bewerten wir	16



Heiße Action mit "Gunhed" (PC-Engine)

Tests

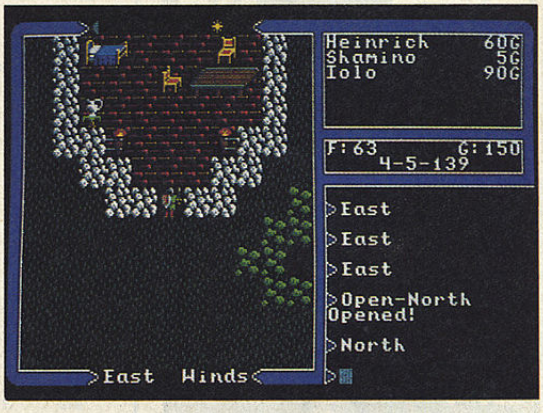
688 Attack Sub	17
Archipelagos	18
Battlehawks 1942	19
Bio Challenge	20
Blasteroids	21
Blood Money	22
Bombuzal	23
Bundesliga Manager	24
California Games	26
Castlevania	27
Chuck Yeager AFT 2.0	28
Circus Attraction	29
Continental Circus	30
Curse of the Azure Bonds	31
Demons Winter	32
Dragon Spirit	33
Dungeon Master	34
Elite	35
Emlyn Hughes Soccer	36
F-16 Combat Pilot	37
Falcon	38
Golvellius	39
Gotcha	40
Grand Monster Slam	41
Grand Prix Circuit	42
Gravity Force	43
Gunhed	44
Hard'n Heavy	45
Heavy Metal Paradroid	46
Hillsfar	48
Hostages	49
Indiana Jones and the last Crusade	50
Ishido	51
Journey	52
Katakis	53
Kingdom of England	54
Kings of the Beach	55
Kings Quest IV	56
Kult	57
Leisure Suit Larry II	58
Legend of Blacksilver	59
Life Force	60
Lord of the Rising Sun	61
Manhunter II	62
Microprose Soccer	63
Might and Magic II	64
Nectaris	65
New Zealand Story	66
Oil Imperium	67
Omega	70
Penguin Land	71
Phantasy Star	72
Pirates	73
Police Quest II	74
Pools of Radiance	75
Populous	76
Project Firestart	77
Psycho Fox	78
Purple Saturn Day	79
R-Type	80
Red Storm Rising	82
Rick Dangerous	83
Rock'n Roll	84
Rocket Ranger	85
RVF	86
Shogun	87
Silkworm	88



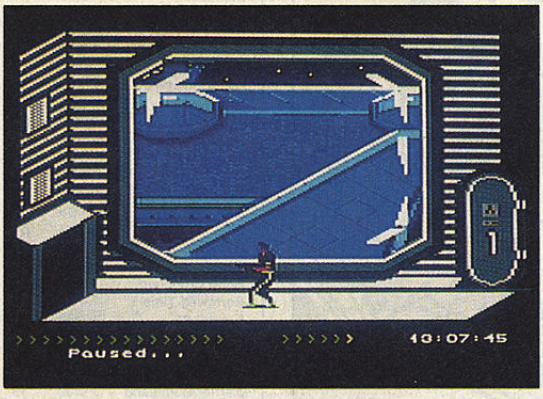
Mumien, Monster, Meuchelmörder: Dungeon Master (Amiga)

POWER PLAY INHALT

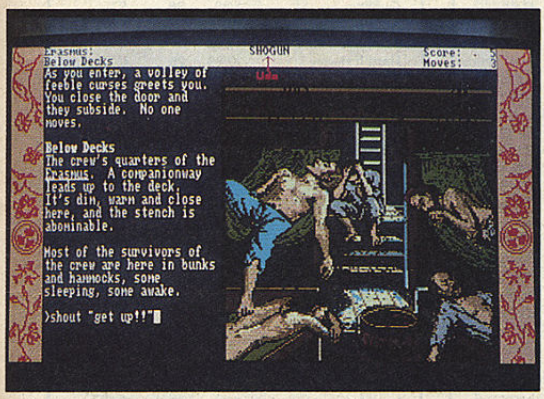
Sim City	89
Simon's Quest	90
Son Son II	91
Space Quest III	92
Space Rogue	93
Speedball	95
Spherical	96
Star Command	97
Strider	98
Stunt Car Racer	99
Super Mario Bros. II	100
The Games Summer	101
The Sentinel	102
Their finest hour: The Battle of Britain	103
Tiger Heli	104
Times of Lore	105
Total Eclipse	106
Tower of Babel	107
Turn it	108
TV Sports Football	109
Typhoon Thompson	110
Ultima V	111
War in Middle Earth	112
Waterloo	113
Wayne Gretzky	114
Wonderboy III	115
World Court Tennis	116
World Cup Soccer	117
World Snooker	118
Xenon II — Megablast	119
Xybots	120
Zany Golf	121
Zork Zero	122



Das Luxus-Rollenspiel "Ultima V" bietet Spielspaß für Stunden (MS-DOS)



Monsterhatz im Stil von "Alien": Grusel mit "Project Firestart" (C 64)



Software-Roman von Infocom: "Shogun" auf dem Amiga

Der Mann im Rettungsring im Kampf gegen Seekobolde: Typhoon Thompson (ST)

Endlich: alle Tricks der Power-Tips auf einen Blick.

Wo stand der Cheat Modus zu "Wizball"? In welcher Ausgabe war die Lösung zu "Legend of Zelda"? In welcher *POWER PLAY* standen die Tips zu "Carrier Command"? Wen solche Fragen drücken, der kramt normalerweise alle Hefte aus dem Sammelordner und beginnt eine wilde Sucherei. Damit das nicht mehr passiert, haben wir für Euch eine komplette Liste aller Tips zusammengestellt, die bisher in *POWER PLAY* (bis zur Ausgabe 11/89) erschienen sind.

Gegliedert ist sie nach folgenden Rubriken: Computerspiele, Sega, Nintendo, PC-Engine und Automatentips. Bei den Computerspielen haben wir nicht nach einzelnen Systemen unterschieden, schließlich gibt es viele Tips, die sich auf alle Computertypen beziehen. *al*

Computerspiele

Name	Ausgabe	Seite	Computer
Academy	6/88	43	alle
Action Fighter	11/89	34	Amiga
Afterburner	9/89	30	ST
Alien Syndrome	1/89	37	Amiga
Alternate Reality II	1/89	36	alle
	2/88	64	alle
	3/88	54	alle
Antiriad	3/88	56	C 64
Apollo 18	10/88	31	C 64
Archipelagos	7/89	29	MS-DOS
Arkanoid	2/88	53	ST
	1/89	40	Amiga
Arkanoid II	6/88	48	C 64
	11/89	35	Amiga
Armalyte	3/89	35	C 64
Baal	5/89	30	ST
Barbarian II	3/89	30	alle
Barbarian/Psygnosis	1/88	54	alle
	1/89	40	Amiga
	5/89	30	C 64
Bard's Tale Cheat	3/88	58	Amiga
	5/88	57	Amiga
Bards Tale I	2/88	61	alle
	3/88	60	alle
	4/88	57	alle
	5/88	58	alle
	10/88	31	MS-DOS
	1/88	58	alle
	9/89	30	MS-DOS
Bard's Tale II	10/89	32	MS-DOS
Bards Tale III	10/88	25	C 64
	11/88	27	C 64
	12/88	33	C 64
	1/89	33	C 64
	2/89	29	C 64
	3/89	27	C 64
	4/89	31	C 64
	5/89	24	C 64
Batman	5/89	34	C 64
Battle Tech	5/89	28	MS-DOS
	9/89	27	alle
Battlehawks 1942	8/89	30	alle
Bermuda Project	2/89	36	MS-DOS
Better dead than Alien	10/88	31	alle
	7/89	30	Amiga
	11/89	35	ST
Beyond the Ice Palace	10/88	31	C 64
Bloodwych	11/89	30	alle
BMX Kidz	11/88	34	C 64
BMX Racers	1/88	53	C 64
BMX Simulators	1/88	53	C 64
Bomb Jack	1/88	54	C 64
Bomb Jack II	1/88	54	C 64
Bombuzal	4/89	38	alle
Bone Cruncher	6/88	48	Amiga
Borrowed Time	11/89	32	alle
Breakthru	1/88	54	C 64
Bubble Bobble	10/88	31	CPC
Buck Rogers	1/88	54	C 64
Bundesliga Manager	8/89	29	alle
Carrier Command	6/88	49	alle
	3/89	34	Amiga
	7/89	28	ST
Chiller	1/88	54	C 64
Chrono Quest	1/89	41	alle
Circus Attraction	9/89	34	alle
Clever & Smart	5/88	56	alle
Code Hunter	11/88	34	C 64
Comic Bakery	1/88	54	C 64
Contra	1/89	41	alle
Cosmic Causeway	6/88	48	C 64
Crazy Comets	1/88	54	C 64
Crystal Raider	6/88	48	XL
Cybernoid	6/88	48	C 64
	7/89	29	Amiga
Cybernoid II	9/89	30	ST
Dallas Quest	6/88	50	alle
Dan Dare II	6/88	48	C 64
Danger Freak	2/89	38	C 64
	3/89	34	C 64
Dark Side	10/89	26	alle
Deflector	11/88	34	C 64
Deja Vu II	11/89	35	Amiga
Delta	3/88	58	C 64
Demons Winter	7/89	30	MS-DOS
Die Fugger	7/89	34	alle
Double Dragon	9/89	30	ST
Drachental	3/89	36	C 64
Dragons Lair	5/89	34	Amiga
Driller	12/88	40	CPC
Dropzone	1/88	54	C 64
	3/89	34	ST
Druid	1/88	54	C 64
Dungeon Master	4/88	50	alle
	5/88	47	alle
	6/88	44	alle
	11/88	26	alle
	12/88	38	alle
Eco	5/89	30	ST
Elevator Action	1/88	54	C 64
Eliminator	11/88	35	ST
	3/89	35	alle
	11/89	35	C 64
Elite	4/89	38	ST
	2/89	38	ST
	5/89	30	Amiga
	7/89	35	alle
	10/89	29	Amiga
Emerald Mine	10/88	30	Amiga
Empire strikes back	10/88	31	ST
Exolon	4/88	48	C 64
F-16 Falcon	11/89	30	alle
	7/89	30	alle
Fairlight	1/88	54	C 64
Fast Break	12/88	42	C 64
Feary Tale Adventure	11/88	32	Amiga
	12/88	38	Amiga
Ferrari Formula One	1/89	37	Amiga
Feud	1/88	54	C 64
	2/88	54	C 64
Fire Fly	1/89	40	C 64
	9/89	30	C 64
Fire Trap	1/89	40	C 64
Firetrack	1/88	54	C 64
Fish	11/88	35	alle
Forgotten Worlds	9/89	25	Amiga
Frightmare	6/88	48	C 64
Game Over	1/88	54	C 64
	1/89	40	C 64
Game Over II	12/88	43	C 64
Garfield	6/88	48	C 64
Garrison	4/88	46	Amiga
Gauntlet	1/88	54	C 64
Gauntlet II	12/88	40	ST
Gobots	1/88	54	C 64
Grand Monster Slam	9/89	26	MS-DOS
	9/89	34	alle
Grand Prix Simulator	4/88	49	CPC
Gravity Force	9/89	30	Amiga
Great Gianna Sisters	6/88	50	alle
	10/88	31	C 64
Gunship	5/89	36	ST
Hades Nebula	2/88	53	ST
	10/88	31	C 64
Hard'n Heavy	10/89	25	C 64
Hawkeye	10/88	31	C 64
	3/89	35	C 64
Head over Heels	1/88	54	C 64
	10/88	30	C 64
Hellowoon	12/88	37	alle
Heroes of the Lance	3/89	35	ST
Hillsfar	9/89	26	alle
Holiday Maker	9/89	27	Amiga
Hollywood Hijinx	6/88	55	alle
Howard the Coder	7/89	29	C 64
Hybris	11/89	35	Amiga
Hyper Blob	4/88	49	C 64
	5/88	51	C 64
Hysteria	6/88	48	C 64
I Ball	1/88	54	C 64
I.C.U.P.S.	1/88	55	C 64
Imhotep	1/88	55	C 64
Impact	3/88	58	alle
Imperium schl. zurück	2/89	38	ST
In 80 Tagen	11/88	34	C 64
Interceptor	11/88	31	Amiga
International Karate	11/88	34	C 64
IO	6/88	48	C 64
Iridis Alpha	1/88	55	C 64
Jack the Nipper	6/88	52	C 64
Jack the Nipper II	12/88	40	C 64
	3/89	31	C 64
Jagd auf roter Oktober	4/88	50	ST
Jeanne d'Arc	8/89	28	alle
Jet Fighter	5/89	36	MS-DOS
Karnov	1/89	42	C 64
	3/89	32	C 64
Katakis	6/88	49	C 64
King's Quest II	8/89	31	MS-DOS

Kings Quest III	10/88	30	alle
	11/89	32	alle
Knight Games II	11/88	34	C 64
Knight Orc	1/89	36	alle
Koronis Rift	1/88	56	C 64
Krakout	1/88	55	C 64
	4/88	52	C 64
Kult	10/89	34	ST
Kung Fu Master	1/88	55	C 64
Labyrinth	6/88	52	C 64
Last Mission	6/88	48	C 64
	1/89	40	C 64
Legacy of the Ancients	5/88	51	C 64
Legend of Blacksilver	8/89	32	C 64
	9/89	28	C 64
Leisure Suit Larry	6/88	54	alle
	2/89	38	MS-DOS
	11/89	34	alle
Leisure Suit Larry II	5/89	26	alle
Leonardo	9/89	30	Amiga
Lords of Conquest	7/89	34	alle
Lords of the ris. Sun	9/89	32	alle
Lurking Horror	1/88	52	alle
Maniax	1/89	40	C 64
Mars Saga	5/89	34	C 64
	9/89	27	C 64
Maurauder	11/88	34	C 64
Mega Apocalypse	3/88	58	C 64
Mermaid Madness	1/88	55	C 64
	3/88	55	C 64
Metrocross	1/88	55	C 64
Mickey Mouse	12/88	40	ST
Microprose Soccer	5/89	28	C 64
	7/89	34	alle
	8/89	29	alle
	11/89	29	alle
Milennium 2.2	9/89	32	alle
	11/89	30	alle
Monty on the Run	1/88	53	C 64
Mutants	1/88	55	C 64
Nebulus	4/88	46	C 64
	2/89	38	ST
Nemesis	1/88	55	C 64
Netherworld	10/88	31	ST
	3/89	35	C 64
Neuromancer	12/88	43	C 64
	4/89	36	C 64
Nippon	10/88	31	C 64
Oil Imperium	11/89	36	alle
Oink	1/88	55	C 64
Olli & Lissa	1/88	55	C 64
Out Run	1/89	40	ST
	3/89	35	C 64
	6/88	48	C 64
	11/89	35	Amiga
Overlander	4/89	38	ST
	10/88	31	ST
P.O.D.	1/88	55	C 64
Pacmania	7/89	29	C 64
Panther	1/88	55	C 64
Parallax	1/88	55	C 64
Paranoia	10/89	32	Amiga
Phantasie	6/88	55	alle
Pirates	2/88	53	C 64
Platoon	5/88	51	C 64
Plundered Hearts	6/88	55	alle
Pool of Radiance	12/88	43	alle
	4/89	34	alle
	5/89	36	MS-DOS
	11/89	37	C 64
Populous	8/89	26	alle
	9/89	30	ST
	10/89	32	ST
Ports of Call	6/88	49	Amiga
Powerdrome	4/89	38	ST
Powerplay Hockey	12/88	43	C 64
Pro BMX Simulator	10/88	31	C 64
Project Firestart	8/89	29	C 64
	9/89	26	C 64
Psycho Pigs UBX	11/88	40	CPC
Quadralien	9/89	25	alle
Quedex	5/89	30	C 64
R-Type	5/89	30	C 64
	4/89	39	ST
	7/89	25	alle
	9/89	30	Amiga
Rastan	5/89	31	C 64
Realm of the Trolls	7/89	30	C 64
Red Storm Rising	12/88	42	C 64
Return to Genesis	5/89	36	alle
	12/88	40	ST

Road Runner	10/88	31	CPC
Robox	12/88	42	C 64
Rocket Ranger	5/89	35	Alle
Rockford	6/88	48	C 64
Rolands Rat Race	12/88	40	C 64
Rolling Thunder	6/88	48	C 64
Rückkehr der Jedi	12/88	43	ST
Running Man	9/89	30	Amiga
Rygar	6/88	48	C 64
Saboteuer	1/88	55	C 64
Salamander	10/88	31	C 64
	1/89	40	C 64
Samurai Warrior	6/88	52	C 64
Sarcophaser	10/88	31	Amiga
Savage	2/89	38	C 64
Scooby Doo	2/88	66	C 64
Scorpio	3/89	34	Amiga
SDI	7/89	28	C 64
Sentinel	1/88	61	C 64
	2/88	66	C 64
Sentinel Worlds	12/88	43	MS-DOS
	10/89	28	MS-DOS
Serve & Volley	3/89	31	C 64
Shadow Skimmer	1/89	40	C 64
Shadowfire	2/88	66	C 64
She-Fox	1/89	40	C 64
Sidearms	12/88	37	C 64
Sierra allgemein	8/89	30	MS-DOS
Skull Diggery	5/89	30	ST
Slamball	2/88	66	C 64
Slap Fight	1/88	61	C 64
Solomon's Key	3/88	58	C 64
	9/89	30	ST
Sorcery	2/88	66	C 64
Sorcery +	4/89	39	alle
Space Harrier	2/88	66	C 64
	6/88	48	C 64
Space Quest II	1/89	42	alle
	3/89	31	alle
Space Quest III	9/89	27	alle
Spherical	9/89	30	ST
Split Personalities	2/88	66	C 64
Spore	6/88	48	C 64
Staff of Karnath	2/88	66	C 64
Star Command	9/89	32	alle
Star Goose	11/88	35	ST
	3/89	35	ST
Star Trek	4/88	52	ST
	5/88	56	alle
Star Wars	5/89	30	Amiga
	3/88	58	ST
Starcross	6/88	49	alle
Starglider	2/88	51	alle
Starglider II	12/88	33	ST
	1/89	38	alle
Starquake	2/88	66	C 64
	9/89	32	alle
Starray	4/89	39	ST
Stationfall	5/88	50	alle
Stealth Fighter	12/88	42	C 64
Stifflip & Co.	3/88	55	C 64
Street Fighter	10/88	31	alle
Street Sports Basketb.	6/88	53	C 64
Strike Fleet	7/89	26	alle
Sun Dog	1/88	58	ST
	5/89	32	ST
Super Hang On	2/89	44	ST
Super Stuntman	1/89	40	CPC
Superstar Ice Hockey	4/88	50	C 64
	12/88	36	C 64
	8/89	29	alle
Superstar Soccer	4/89	39	C 64
T.V. Sports Football	5/89	29	Amiga
Tai Pan	6/88	48	C 64
Tass Times in Tonetown	1/89	42	alle
Terrorpods	4/88	49	ST
The Deep	7/89	30	C 64
The Games Summer Edit.	10/89	25	C 64
The Last Ninja II	3/89	26	C 64
	4/89	30	C 64
The Last V 8	1/88	55	C 64
The Living Daylights	1/88	55	C 64
The President is miss.	11/88	40	MS-DOS
Thrust	2/88	66	C 64
Thunder Blade	4/89	39	ST
	7/89	28	Amiga
Thundercats	6/88	48	C 64
Time Scanner	11/89	34	Amiga
Times of Lore	5/89	28	alle
Total Eclipse	7/89	32	alle

Trantor	6/88	48	C 64
Trapdoor	2/88	66	C 64
	12/88	36	alle
Traz	6/88	48	C 64
TV Sports Football	8/89	29	Amiga
Ultima IV	6/88	55	alle
	10/88	28	alle
Ultima V	5/89	35	alle
	2/89	44	alle
	4/89	29	alle
	7/89	31	alle
	8/89	36	alle
	9/89	33	alle
	10/89	36	alle
Underwurlde	2/88	66	C 64
Vengeance	11/89	34	C 64
Venom strikes back	1/89	40	C 64
Vermeer	3/88	52	alle
Vindicators	11/88	35	C 64
Virus	12/88	40	ST
Wall Street Wizard	7/89	34	alle
	9/89	25	Amiga
Wasteland	5/89	36	C 64
	2/89	37	C 64
	4/89	34	C 64
	8/89	31	C 64
	9/89	26	C 64
West Bank	2/88	66	C 64
Wizball	3/88	52	C 64
	3/88	58	C 64
	6/88	43	C 64
	1/89	40	Amiga
Wonderboy	2/88	66	C 64
Yogi Bear	6/88	48	C 64
Zak McKracken	11/88	40	alle
	2/89	33	alle
Zork III	4/88	52	alle
Zynaps	2/88	66	C 64
	11/88	40	ST

Sega

Name	Ausgabe	Seite
Afterburner	10/88	34
	12/88	44
Alex Kidd	3/88	53
	10/88	34
	1/88	53
Blade Eagle 3D	9/89	36
Choplifter	4/88	54
	12/88	44
	3/89	37
Enduro Racer	3/88	53
Fantasy Zone	3/88	53
	10/88	34
	7/89	36
Fantasy Zone II	5/88	57
Ghost House	6/88	58
Global Defense	11/89	39
Kenseiden	10/89	37
	4/89	41
Maze Hunter 3D	11/88	36
My Hero	6/88	58
	10/88	34
	12/88	45
Out Run	1/89	53
Phantasy Star	12/88	43
	4/89	40
	5/89	38
Poseidon Wars 3D	11/89	39
Power Strike	5/89	38
Quartet	2/88	56
	6/88	58
	1/89	53
R-Type	3/89	37
	5/89	38
	7/89	36
R-Type	8/89	38
Rocky	2/88	56
Shinobi	2/89	44
	8/89	38
Space Harrier	1/88	53
	3/88	53
Super Wonderboy	12/88	45
	2/89	43
	4/89	41
Teddy Boy	3/88	53
The Ninja	2/88	56
Transbot	3/88	53
Wonderboy	5/88	57
Wonderboy in Monsterl.	9/89	37

Sega

Y's	5/89	37
	8/89	38
Zaxxon 3D	11/89	39
Zillion	4/88	54

PC-Engine

Name	Ausgabe	Seite	Computer
Dragon Spirit	5/89	37	
	9/89	37	
Dungeon Explorer	11/89	39	
Galaga '88	5/89	38	
Kato & Ken	1/89	53	
Moto Roader	9/89	36	
Nectaris	11/89	39	
P-47	11/89	39	
R-Type I	12/88	44	
	9/89	37	
R-Type II	9/89	37	
Son Son II	10/89	37	
Super Wonderboy	2/89	44	
Tiger Heli	11/89	39	
World Court Tennis	8/89	39	

Nintendo

Name	Ausgabe	Seite	Computer
Castlevania	4/89	40	
	5/89	37	
	8/89	38	
Contra	4/89	40	
	7/89	36	
Ghost'n Goblins	8/89	38	
Goonies II	9/89	36	
	9/89	37	
	11/89	39	
Gradius	3/89	37	
	7/89	36	
	8/89	38	
Ice Hockey	1/89	53	
Kid Icarus	5/88	57	
	6/88	58	
	10/88	34	
	12/88	45	
Kung Fu	2/89	44	
Life Force	7/89	36	
Metroid	5/88	57	
	6/88	56	
	11/88	36	
	8/89	39	
Punch Out	5/88	57	
	6/88	58	
	4/89	41	
	8/89	38	
R.C.Pro-Am	12/88	45	
	1/89	53	
	4/89	38	
Rad Racer	10/88	34	
	9/89	36	
Super Mario Bros.	1/88	53	
	10/88	34	
	11/88	36	
Super Mario Bros. II	7/89	36	
Zelda	11/88	36	
	6/88	57	
Zelda II	11/88	36	
	1/89	53	
	2/89	43	

Automaten

Name	Ausgabe	Seite	Computer
Crystal Castles	3/88	59	
Double Dragon	2/89	43	
	10/88	34	
F 1-Dream	1/89	53	
Galaga	3/88	59	
Galaga '88	12/88	45	
Ghosts'n Goblins	6/88	54	
Passing Shot	8/89	39	
Rygar	3/88	59	
Sky Kid	6/88	54	
Slap Fight	1/88	56	
Thunder.Blade	11/88	36	

Wo stand noch der Test zu ...

Da ist sie: Die ultimative Liste aller Tests der **Power Play**-Geschichte. Was stand wo? Welche Wertung hatte Bombuzal? Wo stand der Test zu Dungeon Master? Für welchen Computer gab's Driller? Alle diese Fragen finden jetzt eine Antwort, das unkontrollierte Rumwühlen in alten Ausgaben hat jetzt ein Ende: Alphabetisch sortiert und mit Computertyp, Ausgabe und der Power-Wertung (kurz P/W) versehen.

Ideal für Ordnungsfanatiker oder für Zeitgenossen, die sich bei "Wetten daß?" bewerben wollen, unter der revolutionären Rubrik: "Ich kenn' alle Tests aus **Power Play** auswendig." *mh*

Impressum

Herausgeber: *Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber*

Redaktionsdirektor: *Richard Kerler*
Chefredakteur: *Heinrich Lenhardt (hl) – verantwortlich für den redaktionellen Teil*
Ablaufsteuerung: *Ulrike Peters*
Redaktion: *Henrik Fisch (hf), Michael Hengst (mh), Anatol Locker (al)*
Redaktionsassistenz: *Ulrike Peters (289)*
Telefax: *089/4613-778.*
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors/Mitarbeiters gekennzeichnet

Manuskripteinsendungen: *Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt&Technik Verlag AG verlegten Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.*

Art-director: *Friedemann Porscha*
Titelgestaltung: *Rolf Boyke*
Titelmotiv: *Agentur Lurseke*
Layout: *Alexander Kowarzyk (Cheflayouter), Axel Waldhier*
Bildredaktion: *Janos Feitser (Ltg.), Sabine Tennstaedt; Roland Müller (Fotografie); Ewald Standke, Norbert Raab (Spritzgrafik); Werner Nienstedt (Computergrafik)*

Anzeigenleitung: *Hans W. Cada (894) – verantwortlich für die Anzeigen*
Telefax: *089/4613-775*

Anzeigenverwaltung und Disposition: *Monika Burseg (147)*

Auslandsrepräsentation:
Anzeigenverkaufsleitung Ausland: *Thomas Schlüter (299)*
Auslandsniederlassungen:
Schweiz: *Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-415656, Telex: 862329 mut ch*
USA: *M&T Publishing Inc.; 501 Galveston Drive Redwood City, CA 94063, Telefon: (415) 366-3600, Telex 752-351*
Österreich: *Markt&Technik Ges. mbH Große Neugasse 28, A 1040-Wien Telefon: 0222/5871393, Telex: 047-132532*
Anzeigen-Auslandsvertretung:
England: *F. A. Smyth&Associates Limited, 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ. Telefon:0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602*

Israel: *Baruch Schaefer, Haeskel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972-3-5562256*
Taiwan: *Third Wave Publishing Corp., 1-4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Tel. 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 07852933 5*

Vertriebsleitung: *Helmut Grünfeldt (189)*

Vertrieb Handelsauflage: *Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Hauptstätter Straße 96, 7000 Stuttgart 1, Tel. 0711/6483-110*

Bezugsmöglichkeiten: *Leser-Service: Telefon (089) 4613-366. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.*

Preis: *Das Einzelheft kostet DM 9,80*

Produktion: *Technik: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887); Herstellung: Otto Albrecht (Ltg./917)*

Druck: *E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall*

Urheberrecht: *Alle in diesem Heft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.*

Haftung: *Für den Fall, daß in diesem Heft unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.*

Sonderdruck-Dienst: *Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax 4613-776.*

© 1989 Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: *Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler*

Leiter Produktmarketing: *Hans-Günther Beer*

Direktor Zeitschriften: *Michael M. Pauly*

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen: *Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100*

ISSN 0931-8933

Telefon-Durchwahl im Verlag: *Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen 089/4613 und dann die Nummer, die in den Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.*

Wo stand noch der Test zu ...

Name	Computer	P/W	Ausgabe
1943	C 64	16	12/88
	ST	68	2/89
	CPC	33	12/88
20 000 Meilen unter dem Meer	ST	31	10/88
2400 A.D.	Apple II	75	3/88
3D Pool	ST	58	9/89
3D-Pool	C 64	58	5/89
4 Soccer Simulator	C 64	59	4/89
4th & Inches	MS-DOS	67	4/89
4x4 Off-Road Racing	C 64	30	6/88
688 Attack Sub	MS-DOS	75	5/89
720 Grad	C 64	60	3/88
	Automat	70	2/88
8 Eyes	Nintendo	60	1/89
A.P.B.	Automat	70	1/88
Abrams Battle Tank	MS-DOS	55	6/89
Abyss	C 64	65	3/88
Ace 2	C 64	35	1/88
Action Fighter	ST	65	9/89
Action Service	ST	38	1/89
Advanced Pinball Simulator	CPC	39	1/89
Advanced Ski Simulator	Amiga	39	6/89
Advanced Tactical Fighter	CPC	45	5/88
African Raiders	ST	29	6/89
Afterburner	C 64	8	2/89
	ST	7	2/89
	Sega M.S.	50	3/88
	Automat	80	2/88
Airborne Ranger	C 64	70	2/88
	ST	77	11/89
Aleste	Sega M.S.	80	5/88
Alex Kidd	Mega Driv	71	6/89
Alex Kidd in High Tech World	Sega M.S.	63	9/89
Alex Kidd: The Lost Stars	Sega M.S.	55	5/88
Alf	Sega M.S.	24	6/89
Alien Crush	PC-Engine	73	12/88
Alien Syndrome	Sega M.S.	70	3/88
	ST	75	6/88
	C 64	70	6/88
Alpha Mission	Nintendo	41	9/89
Altered Beast	Mega Dr.	53	7/89
	Sega M.S.	17	7/89
Apollo 18	C 64	45	3/88
	MS-DOS	43	1/89
Archipelagos	ST	73	5/89
	MS-DOS	71	6/89
Arkanoid II: Revenge of Doh	C 64	70	5/88
Arkanoid II: Revenge of Doh	ST	81	10/88
Armalyte	C 64	85	11/88
Arthur	Amiga	65	10/89
Assault	Automat	83	1/89
Astaroth	ST	29	9/89
Asterix im Morgenland	ST	25	2/88
Athena	C 64	55	1/88
Athletic World	Nintendo	70	3/88
ATV Simulator	C 64	40	3/88
Aztec Adventure	Sega M.S.	24	12/88
Baal	ST	55	3/89
Backlash	Amiga	70	3/88
Ball Breaker 2	CPC	30	5/88
Ball Raider	Amiga	15	4/88
Ball-Blasta	C 64	68	12/88
Ballistix	Amiga	56	6/89
Balloon Fight	Nintendo	65	1/88
Bangkok Knights	C 64	60	3/88
Bank Panic	Sega M.S.	70	2/88
Barbarian	C 64	37	11/88
Barbarian II	C 64	78	10/88
	ST	80	4/89
Bard's Tale	ST	90	1/88
	MS-DOS	90	1/88
Bard's Tale II	Amiga	83	10/88
	MS-DOS	80	3/89
Bard's Tale III	Apple II	90	5/88
	C 64	90	6/88
Basil	C 64	60	2/88
Basket Master	CPC	20	2/88
Batman	C 64	63	2/89
	CPC	61	3/89
Battle Island	C 64	38	12/88
Battle Valley	Amiga	37	11/89

Name	Computer	P/W	Ausgabe
Battlehawks 1942	Amiga	79	7/89
Battletech	C 64	59	8/89
	MS-DOS	59	5/89
Beam	Amiga	61	5/89
Beat-it	C 64	60	3/88
Bedlam	C 64	60	5/88
Bermuda Project	ST	40	6/88
Better dead than Alien	ST	50	6/88
Beyond the Ice Palace	ST	65	5/88
	Amiga	60	10/88
Beyond Zork	MS-DOS	80	2/88
Billards Simulator	Amiga	47	4/89
Bionic Commando	CPC	53	10/88
	C 64	70	6/88
Black Lamp	ST	65	4/88
	Amiga	65	6/88
Blade Eagle 3D	Sega M.S.	55	6/88
Blades of Steel	Automat	75	4/88
	Nintendo	76	8/89
Blastaball	Amiga	20	5/88
Blasteroids	ST	76	3/89
	Automat	90	4/88
Blood Money	Amiga	82	7/89
Bloodwych	ST	74	11/89
BMX Kidz	C 64	65	3/88
BMX Simulator	Amiga	65	1/88
Bob Moran Ritterzeit	ST	35	4/88
Bobo	ST	55	5/88
Bolo	ST	65	5/88
Bomb Jack	Amiga	74	11/88
Bomber Raid	Sega M.S.	59	4/89
Bombuzal	Amiga	78	1/89
	C 64	75	2/89
Bone Cruncher	Amiga	55	5/88
Bonze Adventure	Automat	81	11/88
Border Zone	MS-DOS	75	2/88
Bozuma	C 64	70	6/88
Brainstorm	Amiga	20	4/88
Bravestarr	C 64	35	3/88
Bubble Bobble	Amiga	80	5/88
	ST	80	1/88
Bubble Ghost	ST	55	2/88
Buffalo Bill's Wild West Show	ST	52	10/89
Buggy Boy	ST	80	5/88
	Amiga	80	6/88
	C 64	85	2/88
Bundesliga Manager	Amiga	78	6/89
By Fair means or foul	C 64	25	2/89
California Games	Amiga	73	3/89
	CPC	25	4/88
	VCS	70	6/88
	ST	80	11/89
	Sega M.S.	80	6/89
California Golf	MS-DOS	68	9/89
Captain America	C 64	50	1/88
Captain Blood	ST	70	3/88
Captain Fizz	Amiga	59	4/89
Captain Silver	Sega M.S.	41	1/89
Card Sharks	C 64	75	5/88
Carrier Command	ST	80	5/88
	Amiga	84	11/88
Castle Warrior	Amiga	39	11/89
Castlevania	Nintendo	80	4/88
Caveman Ugh-lympics	C 64	47	1/89
	MS-DOS	47	10/89
Championship Sprint	C 64	40	5/88
Chariots of Wrath	ST	58	9/89
Chase	Amiga	34	5/89
Chernobyl — The Syndrome	C 64	10	5/88
Chrono Quest	ST	42	1/89
Chubby Gristle	Amiga	29	10/88
Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer	CPC	69	5/89
Chuck Yeager's AFT	C 64	80	1/88
	CPC		
Chuck Yeager's AFT 2.0	MS-DOS	83	8/89
Circus Attractions	C 64	77	6/89
Circus Games	ST	59	3/89
Citadel	C 64	62	10/89
Clever & Smart	ST	40	2/88
	C 64	35	2/88
Clu Clu Land	Nintendo	65	3/88
Colony	MS-DOS	45	9/89
Colossus Mah Jong	C 64	60	3/88
Combat School	C 64	75	2/88

Name	Computer	P/W	Ausgabe
Conflict Europe	Amiga	62	11/89
Contra	Nintendo	88	1/89
Corporation	C 64	65	5/88
Corruption	ST	85	6/88
Cosmic Bouncer	Amiga	27	3/89
Cosmic Causeway	C 64	70	2/88
Cosmic Pirate	Amiga	75	4/89
Crack	Amiga	50	5/88
Crazy Cars II	ST	33	4/89
Crystal Raider	XL/XE	75	3/88
Curse of the Azure Bonds	MS-DOS	85	8/89
	C 64	83	10/89
Custodian	Amiga	37	3/89
Cybernoid	CPC	70	5/88
	Amiga	78	12/88
Cybernoid II	C 64	75	11/88
	ST	72	6/89
Cyborg Hunter	Sega M.S.	37	4/89
Daley Thompson's Olympic Ch.	C 64	63	11/88
	Amiga	52	1/89
Daley Thompson's Olympic Challenge	MS-DOS	44	6/89
Danger Freak	C 64	60	6/88
	Amiga	61	5/89
Dark Fusion	CPC	53	6/89
Datastorm	Amiga	71	10/89
Deathlord	C 64	67	4/89
Deflektor	CPC	75	3/88
	C 64	70	3/88
Déjà Vu II	ST	66	8/89
Demon Stalkers	C 64	65	2/88
Demon's Winter	MS-DOS	73	6/89
Desert Falcon	VCS	50	6/88
Desolator	C 64	30	6/88
Detonator	Amiga	60	2/88
Die Fugger	C 64	60	6/88
Die Reise zum Mittelpunkt der Erde	Amiga	22	1/89
Discovery	C 64	35	1/88
Dominator	C 64	32	10/89
	Amiga	21	10/89
Double Dragon	Sega M.S.	54	1/89
	Amiga	41	3/89
Down at the Trolls	Amiga	42	11/88
Dr. Fruit	Amiga	35	1/88
Dragon Ninja	CPC	66	3/89
	Amiga	47	9/89
Dragon Spirit	Automat	60	4/88
	PC-Engine	83	7/89
Dragon's Lair	Amiga	40	3/89
Dragonscape	ST	16	6/89
Dream Warrior	C 64	33	10/88
Driller	CPC	85	2/88
	Amiga	84	2/89
Droids	C 64	5	6/88
Druid II: Enlightenment	C 64	70	1/88
Duck Hunt	Nintendo	25	3/88
Dugger	Amiga	43	5/89
Dungeon Explorer	PC-Engine	75	8/89
Dungeon Master	ST	95	2/88
	Amiga	93	3/89
Dynamic Duo	CPC	38	4/89
Dynamite Duke	Automat	59	11/89
Dynamite Dux	ST	68	11/89
Ebonstar	Amiga	50	5/88
Eco	ST	35	3/88
	Amiga	35	5/88
Elemental	ST	43	1/89
Eliminator	ST	65	11/88
	C 64	60	4/89
Elite	Amiga	85	3/89
	ST	85	12/88
	MS-DOS	85	2/88
Emanuelle	MS-DOS	28	2/89
Emerald Mine II	Amiga	80	6/88
Emetic Skimmer	Amiga	45	3/88
Emlyn Hughes International Soccer	C 64	79	1/89
Enduro Racer	ST	60	3/88
	Sega M.S.	65	2/88
Euro Soccer '88	ST	35	6/88
	C 64	16	10/88
European 5-A-Side	C 64	40	6/88
Evil Garden	Amiga	55	6/89

Name	Computer	P/W	Ausgabe
Exolon	ST	39	11/88
Exzisus	Automat	50	3/88
Eye of Orus	ST	46	11/89
F-15 Strike Eagle	MS-DOS	77	11/89
F-16 Combat Pilot	MS-DOS	82	4/89
	Amiga	84	11/89
F-19 Stealth Fighter	MS-DOS	73	2/89
F.O.F.T.	ST	61	3/89
Falcon	MS-DOS	80	4/88
Falcon	ST	90	3/89
	Amiga	90	3/89
Falcon Mission Disk I	Amiga		10/89
Fantasy Zone II	Sega M.S.	75	3/88
Fantasy Zone: The Maze	Sega M.S.	65	5/88
Fast Break	C 64	78	12/88
	Amiga	69	10/89
Fernandez must die	C 64	40	12/88
Ferrari Formular One	Amiga	55	5/88
Fighting Fantasy	Auomat	42	9/89
Final Lap Twin	PC-Engine	81	11/89
Fire and Forget	Amiga	20	10/88
Fire King	C 64	69	9/89
Fire-Fly	C 64	70	4/88
Fish	ST	83	11/88
	Amiga	83	2/89
	C 64	80	4/89
Flying Shark	C 64	70	3/88
	CPC	50	4/88
FOFT	Amiga	62	10/89
Football Manager II	ST	55	6/88
	MS-DOS	55	6/88
Forgotten Worlds	Amiga	74	7/89
	C 64	64	10/89
Foxx fights back	C 64	46	12/88
Freddy Hardest	CPC	30	2/88
Freedom	ST	44	2/89
Fusion	Amiga	49	12/88
Future Tank	Amiga	26	10/88
G.Nius	ST	45	9/89
Galactic Conqueror	ST	37	3/89
Galactic Games	C 64	40	2/88
Galaga	Nintendo	60	6/89
Galaxy '89	Amiga	51	5/89
Galaxy Force	Sega M.S.	32	7/89
Galdregon's Domain	ST	49	5/89
Game Over II	MS-DOS	56	12/88
Gangbusters	Automat	65	2/89
Gangster Town	Sega M.S.	65	1/88
Garfield — Big, fat...	C 64	45	3/88
Garrison	C 64	61	12/88
Garrison II	Amiga	65	4/88
Gary Lineker's Superskills	ST	37	1/89
Gauntlet II	C 64	65	3/88
	Automat	70	1/88
	ST	80	6/88
Genius	Amiga	64	10/89
Ghost House	Sega M.S.	40	4/88
Ghosts'n Goblins	Nintendo	69	4/89
Ghouls'n Ghosts	Mega Dr.	72	11/89
Global Defense	Sega M.S.	65	4/88
Gnome Ranger	ST	50	1/88
Gold Rush	MS-DOS	68	4/89
Goldrunner	Amiga	40	1/88
Goldrunner II	ST	40	6/88
Golf	Nintendo	50	2/88
Golvellius	Sega M.S.	77	3/89
Gotcha	C 64	76	10/89
Gradius	Nintendo	85	4/88
Graffiti Man	Amiga	24	11/88
Grand Monster Slam	Amiga	79	5/89
Grand Prix Circuit	MS-DOS	82	3/89
	C 64	78	4/89
	Amiga	80	11/89
Grand Prix Simulator	C 64	60	3/88
Grand Prix Tennis	CPC	25	4/88
Gravity-Force	Amiga	72	5/89
Great Baseball	Sega M.S.	70	6/88
Great Basketball	Sega M.S.	65	3/88
Great Courts	Amiga	70	11/89
Great Football	Sega M.S.	42	4/89
Great Giana Sisters	C 64	80	2/88
	Amiga	80	4/88

Name	Computer	P/W	Ausgabe
Great Golf	Sega M.S.	55	3/88
Great Ice Hockey	Sega M.S.	37	12/88
Great Volleyball	Sega M.S.	80	1/88
Gryzor	MS-DOS	50	4/88
	C 64	40	4/88
	CPC	85	3/88
Guerilla War	C 64	17	2/89
Guild of Thieves	C 64	80	1/88
Gumshoe	Nintendo	70	3/88
Gunhed	PC-Engine	80	10/89
Gunship	ST	85	4/88
	Amiga	85	8/89
Gunshoot	Amiga	60	6/88
Gutz	C 64	60	5/88
H.E.R.O.	VCS	70	5/88
H.K.M.	Amiga	22	5/89
Hanse	MS-DOS	45	6/88
	Amiga	35	10/89
Hard Drivin'	Automat	86	6/89
Hard'n Heavy	C 64	71	4/89
	Amiga	73	10/89
Hawkey	Amiga	66	9/89
Hawkeye	C 64	82	10/88
Heavy Metal Paradroid	C 64	85	6/89
Hell Bent	Amiga	36	3/89
Hellfire Attack	Amiga	24	2/89
Hellraiser	ST	31	10/89
Helter Skelter	ST	49	11/88
Hercules	C 64	30	6/88
Heroes of the Lance	ST	55	12/88
Heros of the Lance	C 64	30	8/89
Highway Hawks	Amiga	45	5/89
Hillsfar	MS-DOS	82	8/89
	C 64	80	6/89
Hollywood Poker Pro	Amiga	38	3/89
Hostages	ST	70	12/88
Hot Chase	Automat	64	4/89
Hot Rod	Automat	58	10/88
Hotball	ST	20	2/89
Howard the Coder	C 64	37	6/89
Human Killing Machine	C 64	16	5/89
Hunter's Moon	C 64	60	4/88
Hyper Blob	C 64	70	1/88
I Ball II	C 64	40	4/88
I, Ball	ST	25	5/88
Ice Ball	Amiga	21	4/89
Ice Hockey	Nintendo	95	5/88
IK +	ST	77	12/88
	Amiga	79	4/89
Ikari Warriors	ST	50	5/88
	C 64	70	5/88
Image Fight	Automat	62	3/89
Impact	MS-DOS	70	3/88
	Amiga	75	1/88
Implosion	C 64	30	1/88
Impossible Mission II	C 64	85	5/88
In 80 days around the world	C 64	40	1/88
Incredible Shrinking Sphere	C 64	19	4/89
Indian Mission	MS-DOS	25	10/88
Indiana Jones	MS-DOS	90	10/89
Indiana Jones and the last Crusade	Amiga	46	9/89
Indiana Jones and the Temple of D.	ST	40	1/88
Indoor Soccer	C 64	37	9/89
Indoor Sports	Amiga	65	3/88
Ingrid's Back	ST	56	2/89
Inside Outing	C 64	50	3/88
Intensity	C 64	71	10/88
Interceptor	Amiga	75	6/88
International Karate	MS-DOS	36	9/89
International Karate +	CPC	70	3/88
	C 64	75	2/88
International Soccer	ST	40	5/88
IO	C 64	80	5/88
Iridon	Amiga	55	5/88
Ishido	Macintosh	87	9/89
Isnogud	ST	25	5/88
Jack Nicklaus	MS-DOS	73	6/89
Jack the Nipper	CPC	65	1/88
Jack the Ripper	C 64	50	4/88
Jackal	CPC	10	2/88

Name	Computer	P/W	Ausgabe
Jagd auf Roter Oktober	Amiga	55	2/88
Jaws	C 64	42	9/89
Jeanne d'Arc	Amiga	61	2/89
Jet	Amiga	65	4/88
Jet Bike Simulator	CPC	70	4/88
Jet Fighter	MS-DOS	72	4/89
Jinks	Amiga	70	4/88
Jinxter	C 64	80	4/88
	ST	90	1/88
Jordan vs. Bird (One on One)	MS-DOS	70	12/88
Journey	Amiga	73	7/89
Jr. Pac-Man	VCS	45	1/88
Julius Cäsar	C 64	54	10/89
Jump Jet	ST	30	4/88
Jungle Hunt	XL/XE	40	2/88
Karnov	C 64	20	5/88
Karting Grand Prix	Amiga	60	4/88
Katakis	Amiga	85	11/88
	C 64	75	6/88
Kato & Ken	PC-Engine	82	1/89
Kenseiden	Sega M.S.	69	2/89
Kick Off	ST	57	7/89
Kid Icarus	Nintendo	70	1/88
King of Chicago	Amiga	30	4/88
King's Quest	Sega M.S.	63	10/89
King's Quest IV	MS-DOS	72	2/89
	ST	72	5/89
King's Valley II	MSX	83	2/89
Kingdoms of England	Amiga	72	10/89
Kings of the Beach	MS-DOS	78	5/89
Kitten Kaboodle	Automat	80	12/88
Knight Games	MS-DOS	36	5/89
Knight Games II	C 64	45	4/88
Kolonialmacht	C 64	40	2/88
Konami '88	Automat	73	11/88
Kult	ST	84	8/89
Kung Fu	Nintendo	45	2/88
Kung Fu Kid	Sega M.S.	35	3/88
Kung-Fu Master	VCS	75	4/88
Kwasimodo	Amiga	5	4/88
L.A. Crackdown	C 64	77	10/88
Labyrinth Runner	Automat	75	6/88
Lancelot	Amiga	49	12/88
Last Duel	Amiga	46	4/89
	C 64	49	5/89
Last Survivor	Automat	74	4/89
Lazard Tag	C 64	20	6/88
Leatherneck	ST	40	6/88
LED Storm	ST	70	3/89
Legend of Blacksilver	C 64	80	3/89
Legend of Makaj	Automat	64	2/89
Legend of the Sword	ST	65	6/88
Legend of Zelda	Nintendo	85	2/88
Leisure Suit Larry II	MS-DOS	77	2/89
	ST	77	5/89
Leviathan	Amiga	30	2/88
Life Force	Nintendo	81	4/89
Litii's Hot-Shot	C 64	73	6/89
Live and let die	ST	68	12/88
Lizenz zum Töten	Amiga	34	10/89
Lode Runner	XL/XE	80	3/88
Lombard RAC Rally	ST	73	2/89
Lord of the Sword	Sega M.S.	24	1/89
Lords of Conquest	ST	85	10/88
Lords of the Rising Sun	Amiga	82	5/89
M1 Tank Platoon	MS-DOS	83	11/89
Madballs	C 64	30	3/88
Magnetron	C 64	70	5/88
Mandroid	C 64	20	4/88
Manhattan Dealers	MS-DOS	59	3/89
Maniac Mansion	ST	88	11/89
Maniax	ST	65	5/88
Marauder	C 64	60	6/88
Marble Madness	ST	40	1/88
Mario Bros.	Nintendo	65	1/88
Mars Saga	C 64	75	1/89
Masters of the Universe	C 64	30	3/88
Maze Hunter 3D	Sega M.S.	51	10/88
Mean Streak	C 64	45	2/88
Menace	Amiga	52	11/88
	C 64	33	3/89

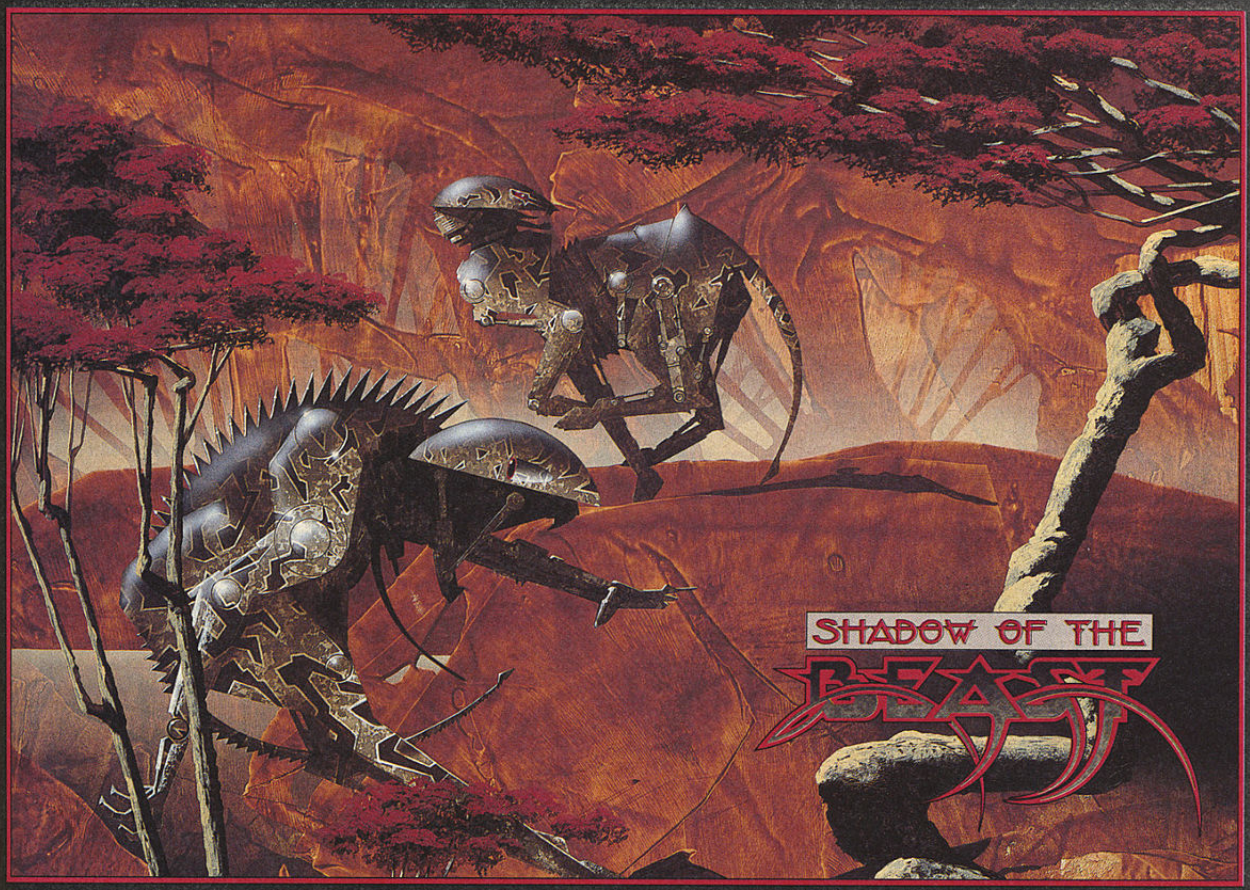
Name	Computer	P/W	Ausgabe
Metroid	Nintendo	80	4/88
Mewilo	ST	30	4/88
Mickey Mouse	C 64	41	10/88
	ST	52	10/88
Microprose Soccer	Amiga	86	9/89
	C 64	90	11/88
Midi Maze	ST	75	1/88
Midnight Magic	VCS	55	3/88
Might & Magic	C 64	60	6/88
Might & Magic II	Apple II	82	4/89
Mike — The Magic Dragon	Amiga	55	3/88
Millenium 2.2	Amiga	46	8/89
Mindfighter	ST	28	10/88
Mini-Putt	C 64	75	2/88
Minigolf	ST	52	12/88
Minigolf Plus	Amiga	39	3/89
Miracle Warriors	Sega M.S.	63	3/89
Missile Defense 3-D	Sega M.S.	25	2/88
Mit Jeans und Hellebarde	C 64	39	4/89
Moebius	Amiga	65	3/88
Monopoly	Sega M.S.	52	3/89
Montezuma's Revenge	Sega M.S.	63	11/89
Moon Patrol	XL/XE	60	1/88
Morpheus	C 64	55	4/88
Moto Roader	PC-Engine	74	8/89
Motocross	MS-DOS	57	10/89
Motor Massacre	ST	53	2/89
Motos	C 64	75	3/88
Mr. Heli	ST	54	10/89
Narc	Automat	76	4/89
Navy Moves	Amiga	40	9/89
Nebulus	ST	85	11/88
	C 64	90	1/88
Nectaris	PC-Engine	79	10/89
Netherworld	C 64	73	10/88
	ST	75	11/88
Neuromancer	C 64	84	12/88
New Zealand Story	Amiga	77	9/89
	C 64	70	10/89
Nigel Mansell's Grand Prix	CPC	55	5/88
Night Hunter	ST	54	3/89
Nightdawn	Amiga	65	9/89
	C 64	24	9/89
Ninja Spirit	Automat	72	2/89
Nippon	C 64	54	10/88
Nitro Boost	ST	23	9/89
Northstar	ST	60	5/88
	C 64	50	5/88
Not a Penny more, not a Penny less	C 64	20	3/88
Obliterator	Amiga	60	5/88
Octapolis	C 64	60	4/88
Oids	ST	85	4/88
Oil Imperium	Amiga	70	7/89
Ooze	ST	65	5/88
	MS-DOS	60	6/88
Operation Feuersturm	C 64	44	6/89
Operation Neptune	ST	61	5/89
Operation Thunderbolt	Automat	71	8/89
Operation Wolf	C 64	31	2/89
Oscar	Automat	70	3/88
Out Run	Amiga	63	2/89
	C 64	30	3/88
	CPC	20	3/88
	ST	50	6/88
Overlander	CPC	22	11/88
	ST	36	10/88
P-47 Freedom Fighter	Automat	61	12/88
P.O.W.	Amiga	36	1/89
	Automat	63	2/89
Pac-Land	C 64	55	5/88
	CPC	52	6/89
Pac-Mania	C 64	72	2/89
	Amiga	82	2/89
	ST	74	12/88
	Automat	80	3/88
Paddle Mania	Automat	74	9/89
Pandora	Amiga	53	10/88
	C 64	50	5/88
Paranoia	C 64	21	5/89

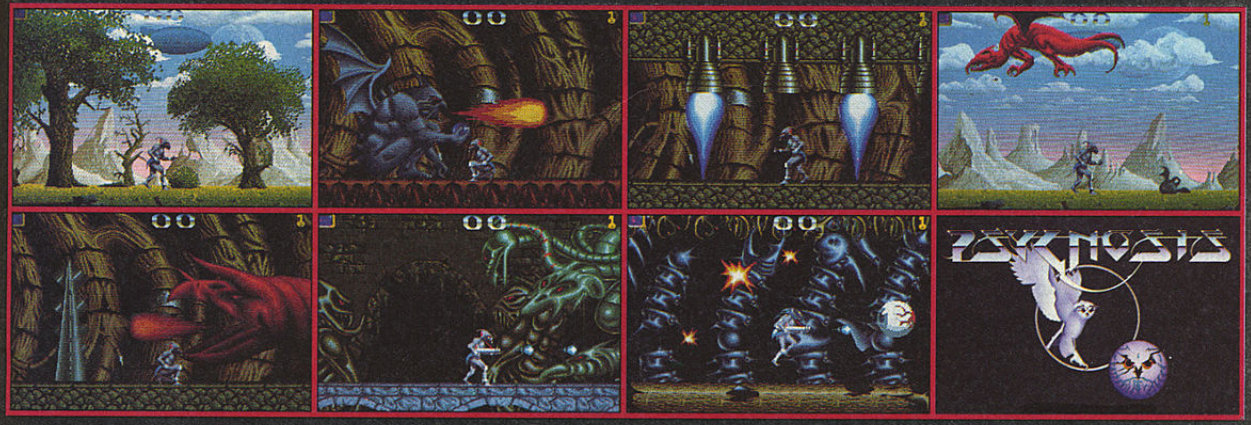
Name	Computer	P/W	Ausgabe
Parlour Games	Sega M.S.	69	11/88
Passing Shot	Automat	70	3/89
	Amiga	55	10/89
Penguin Land	Sega M.S.	74	11/88
Personal Nightmare	ST	59	8/89
Phantasm	ST	29	10/88
Phantasy Star	Sega M.S.	83	12/88
Phantom Fighter	MS-DOS	34	4/89
Phobia	C 64	58	8/89
Phoenix	ST	45	3/88
Pinball	Nintendo	35	3/88
Pink Panther	Amiga	65	5/88
Pioneer Plague	Amiga	58	1/89
Pirates	ST	87	11/89
Platoon	C 64	80	3/88
Pole Position	XL/XE	40	2/88
Police Quest	ST	60	4/88
Police Quest II	MS-DOS	79	4/89
Pool	ST	60	5/88
Pool of Radiance	MS-DOS	84	3/89
	C 64	82	12/88
Populous	Amiga	92	5/89
Ports of Call	Amiga	50	4/88
Poseidon Wars	Sega M.S.	36	8/89
Power at Sea	C 64	40	5/88
Power Drift	Automat	77	3/89
Power Play	Amiga	50	3/88
Power Styx	Amiga	60	5/88
Powerdrome	ST	69	1/89
Powerplay Hockey	C 64	77	12/88
Predator	C 64	35	5/88
Private Eye	VCS	60	5/88
Pro Ski Simulator	CPC	40	3/88
Pro Wrestling	Nintendo	65	4/88
Professional Skateboard Simulator	C 64	68	1/89
Professional Ski Simulator	C 64	37	1/89
Project Firestart	C 64	78	7/89
Project Stealth Fighter	C 64	70	2/88
Psycho Fox	Sega M.S.	73	11/89
Psycho Pigs UXB	CPC	64	11/88
Psycho Soldier	C 64	25	3/88
PT-109	MS-DOS	72	3/89
Puffy's Saga	ST	43	2/89
Punch-Out	Nintendo	80	4/88
Purple Saturn Day	ST	79	2/89
Quadralien	ST	70	6/88
Quartz	ST	63	10/89
Quedex	C 64	80	1/88
Quest for the Timebird	ST	39	10/89
R-Type	C 64	82	2/89
	Sega M.S.	83	2/89
	CPC	70	3/89
	Amiga	89	4/89
	Automat	75	3/88
	ST	75	2/89
R.C. Pro-Am	Nintendo	85	5/88
R.I.S.K.	C 64	60	3/88
Rack 'em	C 64	45	2/89
Rack em up	Automat	70	5/88
Rad Racer	Nintendo	75	4/88
Raider	Amiga	42	6/89
Rainbow Warrior	ST	39	11/89
	C 64	43	8/89
Rally Bike	Automat	66	4/89
Rallye Master	Amiga	20	2/88
Rambo III	C 64	53	2/89
Rampage	ST	65	3/88
	C 64	55	2/88
	Sega M.S.	66	5/89
Rana Rama	ST	65	2/88
Rastan	C 64	65	3/88
Real Ghostbusters	Amiga	16	7/89
Real Sports Tennis	VCS	65	3/88
Red Heat	C 64	27	9/89
	Amiga	27	10/89
Red Storm rising	C 64	82	12/88
	MS-DOS	85	9/89
Renegade II	C 64	42	7/89
Rescue Mission	Sega M.S.	55	1/89
Return of the Jedi	ST	70	12/88
	C 64	49	2/89

Name	Computer	P/W	Ausgabe
Return to Atlantis	Amiga	30	4/88
Return to Genesis	ST	65	5/88
	Amiga	65	6/88
Rick Dangerous	C 64	70	8/89
	ST	75	8/89
	Amiga	75	8/89
Rimrunner	C 64	35	5/88
Road Blaster	ST	70	6/89
Road Warrior	C 64	15	5/88
Roadblasters	Automat	80	1/88
Roadwars	Amiga	25	4/88
Robbeary	Amiga	23	12/88
Rock Challenge	Amiga	49	3/89
Rock Star	Spectrum	72	6/89
Rock'n Roll	Amiga	82	11/89
Rocket Ranger	Amiga	72	12/88
Rockford	CPC	24	1/89
	Amiga	65	6/88
Rocky	Amiga	5	4/88
Rogue	C 64	27	10/88
Rolling Thunder	Amiga	50	5/88
	C 64	65	5/88
Run the Gauntlet	C 64	65	6/89
RVF	ST	84	7/89
	Amiga	84	11/89
Rygar	C 64	45	3/88
S.P.Y.	Automat	52	11/89
Salamander	C 64	72	10/88
Samurai Warrior	C 64	50	5/88
Sarcophaser	Amiga	70	5/88
Savage	CPC	67	1/89
	MS-DOS	52	8/89
	ST	58	8/89
Scorpio	Amiga	73	10/88
SDI	ST	71	1/89
Secret Command	Sega M.S.	55	1/88
Sentinel	Amiga	90	6/88
Sentinel Worlds I: Future Magic	MS-DOS	84	12/88
September	C 64	70	5/88
Serve & Volley	MS-DOS	60	3/89
	C 64	48	1/89
S.E.U.C.K.	C 64	85	1/88
Shackled	C 64	15	6/88
Shadowgate	ST	70	4/88
Shanghai	Sega M.S.	82	11/88
Sherlock	MS-DOS	70	3/88
Shinobi	Sega M.S.	79	10/88
Shogun	Amiga	74	8/89
Shoot'em up Construction Kit	Amiga	82	8/89
Sidearms	C 64	45	2/88
	CPC	10	5/88
Sidearms	PC-Engine	55	11/89
Sidewinder	Amiga	65	5/88
Sidewize	C 64	35	2/88
Silkworm	Amiga	79	7/89
	Automat	50	6/88
	C 64	74	9/89
	CPC	29	9/89
Sim City	C 64	39	8/89
	Amiga	80	8/89
Simon's Quest	Nintendo	82	7/89
Skate Crazy	C 64	60	6/88
Skate or die	C 64	70	2/88
Skateball	ST	35	6/89
Skateboarding	VCS	70	4/88
Sky Soldiers	Automat	59	7/89
Skychase	Amiga	37	11/88
Skyfox II	C 64	40	3/88
Slalom	Nintendo	60	3/88
Slap Fight	ST	70	5/88
Slaygon	ST	45	4/88
Sleeping Gods lie	Amiga	62	10/89
Soccer Games	Amiga	54	10/88
Soccer Manager Plus	Amiga	57	11/89
Sokoban	MS-DOS	90	1/88
Solaris	VCS	80	1/88
Soldier of Fortune	C 64	73	11/88
Soldier of Light	ST	56	2/89
Solomon's Key	C 64	85	1/88
	MS-DOS	72	10/88
Son Son II	PC-Engine	86	7/89

Name	Computer	P/W	Ausgabe
Sorcerer Lord	Amiga	36	8/89
Sorcery +	ST	43	1/89
Space Harrier	Sega M.S.	60	1/88
	Amiga	70	5/89
Space Harrier 3D	Sega M.S.	40	5/88
Space Pilot '89	Amiga	69	7/89
Space Quest II	MS-DOS	69	1/89
Space Quest III	MS-DOS	82	7/89
Space Ranger	Amiga	45	3/88
Speed	Amiga	5	4/88
Speedball	ST	82	12/88
	MS-DOS	68	3/89
	C 64	78	9/89
Spellcaster	Sega M.S.	26	9/89
Spherical	ST	84	4/89
Spinworld	Amiga	20	5/88
Spitting Image	ST	65	2/89
Spore	C 64	60	2/88
Star Command	ST	74	9/89
Star Goose	ST	70	11/88
Star Trek	ST	80	2/88
	MS-DOS	70	3/89
	C 64	66	4/89
Star Wars	ST	70	2/88
	Nintendo	75	1/89
Starball	Amiga	24	11/88
Stargate	VCS	70	2/88
Starglider II	Amiga	80	6/88
	ST	80	6/88
Stargoose	MS-DOS	71	6/89
Starray	Amiga	70	6/88
	ST	52	12/88
Starring Charlie Chaplin	MS-DOS	15	6/88
Stealth Mission	C 64	45	4/88
Steel	Amiga	24	11/89
Steel Thunder	MS-DOS	76	8/89
Stormlord	C 64	64	8/89
Street Fighter	ST	33	10/88
	CPC	27	10/88
	C 64	59	10/88
Street Gang	C 64	30	1/88
Street Sports Basketball	MS-DOS	50	4/88
	C 64	75	1/88
	Amiga	23	1/89
Street Sports Soccer	C 64	25	6/88
Strider	ST	70	10/89
Strike Fleet	C 64	70	4/88
Strip Poker II Plus	Amiga	15	5/88
Stunt Car Racer	ST	81	10/89
Sub Battle Simulator	C 64	70	3/88
Subterranea	VCS	55	5/88
Summer Games	VCS	65	2/88
Summer Olympiad	MS-DOS	41	11/88
	ST	68	10/88
Super Contra	Automat	45	4/88
Super Dragon Slayer	C 64	40	2/89
Super Hang-On	ST	63	11/88
	CPC	60	3/88
Super Mario Bros. II	Nintendo	80	2/89
Super Off Road	Automat	66	9/89
Super Sprint	ST	75	2/88
Supercup Football	C 64	58	10/88
Superman (Man of Steel)	C 64	71	3/89
Supersports	CPC	60	2/89
Superstar Ice Hockey	MS-DOS	80	1/88
	Amiga	89	10/88
Superstar Soccer	C 64	60	2/88
Supertrux	C 64	40	5/89
Sword of Sodan	Amiga	32	4/89
T.K.O.	C 64	63	3/89
Tale of a Monsterpath	PC-Engine	64	9/89
Tanglewood	ST	55	3/88
Tank Attack	Amiga	58	10/89
Tankattack	C 64	56	4/89
Target Renegade	C 64	70	5/88
Task III	C 64	40	4/88
Teakwondo	Amiga	35	4/88
Technocop	ST	67	2/89
	MS-DOS	24	6/89
Teddy Boy	Sega M.S.	65	3/88
Teenage Queen	Amiga	55	4/89

Name	Computer	P/W	Ausgabe
Tennis	Nintendo	80	2/88
Terramax	Amiga	35	3/88
Terrorpods	Amiga	80	1/88
	C 64	32	1/89
Test Drive	Amiga	40	2/88
	C 64	35	2/88
Tetra Quest	Amiga	43	12/88
Tetris	Automat	87	7/89
	C 64	80	3/88
	Amiga	80	3/88
	MS-DOS	85	3/88
The 3 Stooges	Amiga	40	6/88
The Champ	Amiga	37	10/89
The Deep	Amiga	65	4/89
	C 64	55	5/89
The Duel — Test Drive II	C 64	53	8/89
	MS-DOS	69	6/89
The Empire strikes back	ST	48	10/88
The Games: Summer Edition	C 64	79	12/88
The Games: Winter Edition	C 64	60	5/88
	Amiga	45	5/89
The Goonies II	Nintendo	80	5/88
The Kristal	Amiga	63	5/89
The last Mission	MS-DOS	67	10/88
The Last Ninja II	C 64	75	6/88
The Main Event	Automat	65	10/88
The Munsters	Amiga	26	4/89
The President is missing	MS-DOS	68	11/88
The Sentinel	MS-DOS	90	9/89
The Train	C 64	65	4/88
The Vindicator	C 64	53	11/88
The Wall	Amiga	30	4/88
Thrust	ST	80	5/88
Thrust 2	C 64	25	5/88
Thunder Blade	Sega M.S.	71	2/89
	Automat	85	5/88
	ST	70	2/89
	Amiga	72	2/89
	C 64	68	2/89
Thunder Boy	Amiga	60	3/88
Thunderbirds	ST	61	8/89
Thundercats	C 64	75	1/88
	ST	70	6/88
	CPC	55	1/88
Thunderchopper	C 64	65	4/88
Thundercross	C 64	10	4/88
	Automat	62	6/89
Tiger Heli	PC-Engine	82	9/89
Tiger Road	Automat	55	6/88
	Amiga	70	5/89
Tim und Struppi	ST	34	10/89
Time Bandit	Amiga	75	4/88
	MS-DOS	74	4/89
Time Scanner	ST	63	7/89
Time Soldiers	Automat	70	2/88
Times of Lore	C 64	78	1/89
	MS-DOS	77	4/89
Titan	CPC	47	4/89
Tomahawk	MS-DOS	50	4/88
Toobin'	Automat	84	11/88
Top Fuel Challenge	C 64	5	5/88
Top Gun	Nintendo	40	5/88
Top Speed	Automat	40	5/88
Total Eclipse	C 64	68	3/89
	ST	75	9/89
Tour de Force	CPC	25	4/88
Track & Field	C 64	40	1/88
Track & Field II	Nintendo	72	1/89
Track Suit Manager	ST	59	4/89
Tracker	MS-DOS	75	1/88
Transmuter	XL/XE	50	3/88
Trantor	CPC	70	2/88
Traz	C 64	65	4/88
Trivia Trove	ST	55	4/88
Trivial Pursuit II	Amiga	77	12/88
Trojan	Nintendo	63	9/89
Trolls	C 64	35	5/88
Turbo Out-Run	Automat	73	8/89
Turbo Trax	Amiga	41	2/89
Turn it	Amiga	80	11/89
TV Sports Football	Amiga	85	3/89
Twinworld	Amiga	69	11/89
Typhoon	Automat	55	5/88
	CPC	51	3/89
	C 64	76	1/89
Typhoon Thompson	ST	83	11/88
Ultima IV	MS-DOS	80	3/88
Ultima V	MS-DOS	90	11/88
	C 64	89	2/89
	Apple II	90	5/88
Urban Champion	Nintendo	15	2/88
Vampire's Empire	C 64	30	5/88
Vermeer	MS-DOS	45	6/88
Verminator	ST	56	10/89
Vette	MS-DOS	63	11/89
Victory Road	ST	64	2/89
Vigilante	C 64	29	10/89
Vindicators	ST	59	7/89
Virus	ST	80	6/88
	MS-DOS	75	11/89
Vixen (She-Fox)	ST	40	6/88
Volleyball	Nintendo	65	4/88
Volleyball Simulator	Amiga	39	1/89
Volleyball-Simulator	C 64	35	4/88
Voyager	ST	60	7/89
Vulcan Venture	Automat	80	6/88
Wanted	Amiga	52	3/89
	Sega M.S.	56	8/89
War Heli	ST	70	5/88
War in Middle Earth	CPC	67	4/89
	Amiga	71	6/89
Warp	ST	67	3/89
Wasteland	Apple II	80	6/88
Waterloo	Amiga	69	9/89
	ST	74	8/89
	MS-DOS	74	8/89
Wayne Gretzky Hockey	Amiga	73	4/89
WEC Le Mans	C 64	38	3/89
Weird Dreams	ST	66	8/89
Western Games	Amiga	65	3/88
Where Time stood still	ST	53	1/89
Whirligig	Amiga	9	10/88
Who framed Roger Rabbit	Amiga	26	2/89
Wicked	Amiga	63	8/89
Wild Gunman	Nintendo	25	5/88
Winter Games	VCS	75	2/88
Winter Olympiad 88	ST	40	3/88
	C 64	30	3/88
Wizard Wars	MS-DOS	34	10/89
Wizard Warz	C 64	40	6/88
Wizball	MS-DOS	75	4/88
	ST	75	3/88
Wonderboy III	Sega M.S.	76	7/89
Wonderboy in Monsterland	Sega M.S.	80	6/88
World Court Tennis	PC-Engine	90	1/89
World Snooker	ST	71	6/89
Wrecking Crew	Nintendo	35	1/88
Wu Lung	C 64	70	5/88
Xenon	ST	45	4/88
Xenon II	ST	81	10/89
Xevios	Nintendo	55	6/89
Xor	Amiga	80	2/89
	CPC	70	2/88
	C 64	70	2/88
Xybots	Automat	65	5/88
Xybots	ST	79	8/89
Yogi Bear	C 64	45	1/88
Yuppie's Revenge	C 64	43	1/89
Zak McKracken	C 64	91	10/88
	ST	91	4/89
	Amiga	92	2/89
Zany Golf	MS-DOS	69	3/89
	ST	72	4/89
Zaxxon 3D	Sega M.S.	30	4/88
Zelda II: Adventure of Link	Nintendo	85	6/88
Zillion	Sega M.S.	75	2/88
Zillion II: Tri Formation	Sega M.S.	45	4/88
Zombie	ST	64	5/89
Zoom	Amiga	60	6/88
Zork Zero	Amiga	79	7/89
Zynaps	ST	52	10/88
	Amiga	72	11/88





GRATIS-T-SHIRT

IN JEDER PACKUNG!

Erhältlich für AMIGA – ATARI-ST in Kürze.

DAS BEAST IST UNTER UNS!

Das ist es. Eine wahrlich neue Dimension der Computer-Spiele.

– 50 BILDFOLGEN PRO SEKUNDE
– 350 BILDSCHIRME VOLLER AKTION
– 2,2 MEGABYTE ATEMBERAUBENDER GRAFIK
– 900 KILOBYTE GIGANTISCHER SOUND
– 128 FARBEN GLEICHZEITIG
– 132 VERSCHIEDENE MONSTER
– ANIMATION IN SPIELHALLENQUALITÄT

Vertrieb: **Rushware GmbH**
Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/6070
Distribution in Österreich: Karasoft, Darius – Schweiz: Thell AG

So wird getestet und bewertet

Alle 100 Spiele in diesem Sonderheft wurden nach einem festen Bewertungsschema herausgesucht und getestet. Nur die besten Titel des Jahrgangs '89 wurden berücksichtigt.

Für die Mammutarbeit, eine ganze Hundertschaft Spiele auszuwählen und zu bewerten, wurde ein einheitliches Wertungssystem verwendet. Außerdem gibt es für jeden Titel einen Kasten mit wichtigen Daten, den *"POWER PLAY*-Steckbrief". In ihm werden folgende Angaben gemacht:

Hersteller: Name der Firma, von der das Spiel stammt.

Distributor: Name der Firma, die das Spiel in Deutschland vertreibt.

Preis: Zirka-Preis und Angabe, auf welchen Datenträgern das Spiel erhältlich ist.

Genre: Zu welcher Gattung gehört dieses Programm (z.B. Actionspiel, Rollenspiel etc).

Außerdem geplant für: Für diese Computer soll das Spiel in Kürze noch erscheinen.

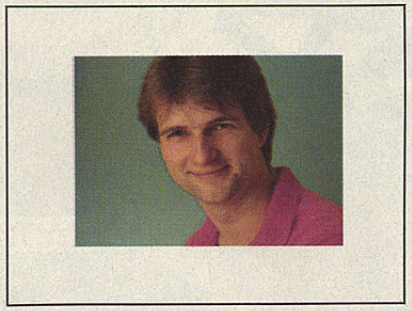
Unter diesen Angaben findet Ihr eine Liste mit allen von uns getesteten Versionen sowie einer Prozentzahl, mit der wir die Qualität jeder einzelnen Version werten. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent-Punkte erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Laufe der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

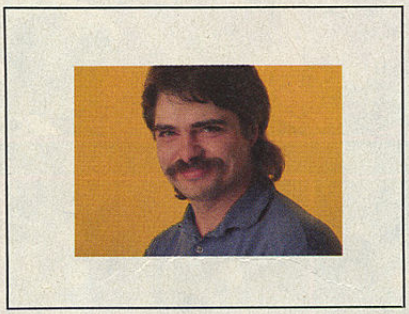
Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jeder Besprechung bekommt man ein Bild von dem Redakteur zu sehen, der das Spiel getestet hat. Dieses Bild steht im sogenannten "Meinungskasten", in dem der Tester seine subjektive Meinung über das Spiel beschreibt. Die persönliche Meinung und die Beschreibung des Spielablaufs sind also säuberlich voneinander getrennt. Da für dieses Sonderheft nur gute Spiele ausgewählt wurden, fällt das Fazit bei allen 100 Programmen natürlich recht erfreulich aus. Trotzdem gibt es oft wichtige Unterschiede von Version zu Version oder bestimmte Mankos, die in den Meinungskästen erläutert werden. Wenn Ihr uns sagen wollt, wie Euch dieses Sonderheft gefallen hat, dann schreibt bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar b. München *hl*

Die vier Spiele-Tester dieses Sonderhefts:



Henrik Fisch



Michael Hengst

Heinrich Lenhardt

Anatol Locker

Adressen

Wer nähere Informationen zu den in dieser Ausgabe getesteten Spielen haben will, wende sich bitte direkt an die jeweils angegebenen Distributoren. Hier sind ihre vollständigen Adressen:

Ariolasoft
Hauptstr. 70
4835 Rietberg 2

Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt/M. 90

Rushware
Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2

Virgin Games/Sega
Eiffestr. 398
2000 Hamburg 26

Videospiele für die japanischen Konsolen PC-Engine und Sega Mega Drive sind z.Zt. nur im Direkt-Import aus Japan erhältlich. Zu den führenden Importeuren dieser Spielmodule gehören die folgenden Anbieter:

Computershop Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2

CWM-Versand
Postfach 1212
3387 Vienenburg 1

EC Electronics
Christopherstr. 8
8000 München 22

Flashpoint
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz

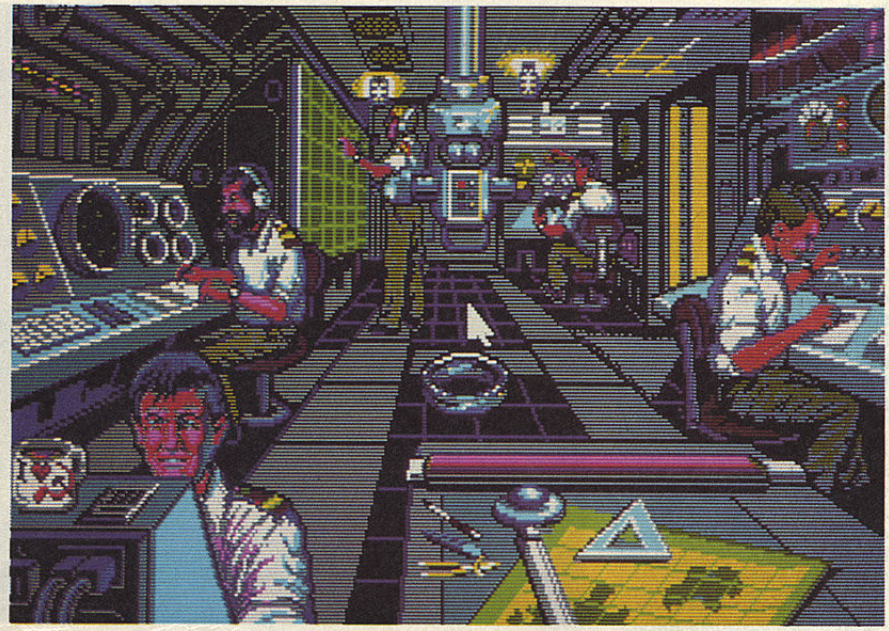
hl

688 Attack Sub

Neuste U-Boot-Technik bringt Ihren PC mit kniffligen Missionen auf Tauchstation. Fluten Sie schon mal die Laufwerke...

Dem Kapitän tritt langsam der Schweiß auf die Stirn. Der Horchposten lauscht angestrengt dem Schraubengeräusch des Zerstörers, der über dem Boot kreist. Der Zerstörer kommt näher. Nervenzerfetzende Situationen wie diese auf Ihrem PC? Kein Problem: Bei der Simulation "688 Attack Sub" steuern Sie entweder ein atomgetriebenes Boot der Klasse "Los Angeles" oder ein sowjetisches "Alfa". Zehn Missionen stehen Ihnen zur Wahl. Vom einfachen Übungsschießen bis zu komplexen Angriffen auf Konvois mit Geleitschutz ist alles dabei. Natürlich gibt es auch andere U-Boote, die Ihnen das Leben schwer machen. Mit einem Modem oder einem Null-Modem-Kabel dürfen Sie bei sechs Missionen auch zu zweit gegeneinander auf Unterwasserjagd gehen.

Herzstück des Bootes ist die Kommandozentrale. Von hier erreichen Sie alle Stationen, die Sie in so einem Schiff brauchen Navigation, Waffen oder Funkraum, um nur einige zu nennen. Mit einem Blick durch's Periskop identifizieren Sie feindliche Schiffe. Dann stellen Sie den Zielcomputer auf diese Daten ein und feuern einen Torpedo ab. Sie haben auch Raketen oder Lärmerzeuger an Bord. Erstere sind flott und treffsicher, die zweiten dienen dazu, um mit viel Lärm von dem eigenen Schiff abzulenken. Zur Identifizierung können Sie das Sonar benutzen. Es sendet akustische Signale aus, die von den Schiffen reflektiert werden.



Das Herz des Bootes — die Kommandozentrale (MS-DOS/EGA)

Zu Beginn jeder Mission gibt es ein ausführliches "Briefing". In dieser Lagebesprechung erfahren Sie alles, was Sie über Ihren Job wissen müssen. 688 Attack Sub läuft auf PCs mit mindestens 384 KByte RAM und nutzt alle bekannten Grafikstandards aus. Eine Festplatte wird empfohlen. *al*

Bald hat sich's ausgedümpelt (MS-DOS/EGA)

Meine Meinung

Nach dem hervorragenden "Red Storm Rising" kommt in meiner U-Boot-Hitparade sofort "688 Attack Sub". Es spielt sich ein wenig flotter, benötigt nicht gar so viel strategische Planung, ist aber noch meilenweit von einer simplen Ballerei entfernt. Die edle Grafik, feine Benutzerführung und das gut durchwachsene Angebot an Missionen macht allen PC-Seebären Freude.

Vom Oldie "Silent Service" unterscheiden 688 Attack Sub die ausgetüftelten Spieldetails, moderne Waffensysteme; das klaustrophobische Blechdosen-Gefühl kommt aber leider nicht ganz rüber. Wer gerne mit supermoderner High-Tech eine Runde unter Wasser zischt, kommt bei Attack Sub voll auf seine Kosten.

POWER TIPS

— Ein Schuß, und Sie sind entdeckt. Überlegen Sie sich gut, ob Sie einen unsicheren Torpedolaunch wagen wollen. Bei schwierigen Missionen muß jeder Schuß sitzen.

— Der Sonar ist praktisch: Sie sehen Ihre Ziele sofort. Leider werden Sie dadurch selbst zum Ziel, Sonar läßt sich nämlich zurückverfolgen.

— Ballern ist einfach, aber das Entkommen ist schwer. Fahren Sie Zick-Zack, kurven Sie die Zerstörer aus und setzen Sie "Decoys". *al*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Preis: 79 Mark (Diskette)
Genre: Simulation

MS-DOS: 75%

Archipelagos

Eine futuristische Geschichte, ein mysteriöses Spielprinzip und jede Menge Steine warten auf Sie in 9999 Welten.

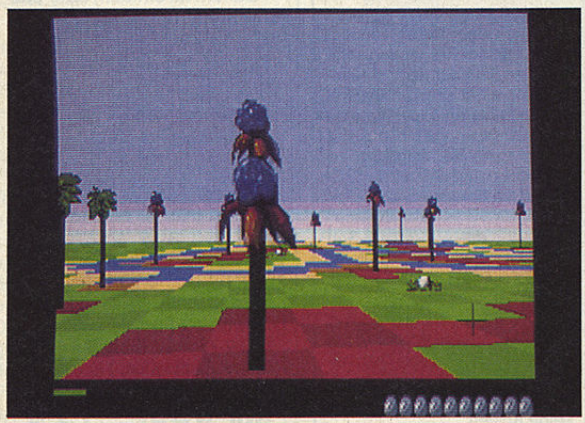
Das Los des Archipelanten: Unter blutrotem Himmel Steine klopfen (MS-DOS/VGA)

Vor langer Zeit erschufen die "Ancients" 9999 Insel-Welten, um dort abzuspannen und in Ruhe Tee zu trinken. Doch die beschauliche Teestunde wurde gestört: die "Besucher" kamen. Sie besetzten das Land, vertrieben die Ancients und pflanzten einen Obelisken in jede dieser Welten.

In "Archipelagos" steht der Spieler in einer dreidimensionalen Landschaft, in der er sich frei bewegen kann. Per Knopfdruck bekommt man eine Übersichtskarte gezeigt. Um den Bann der Besucher zu brechen, muß der angehende "Archipelant" alle Steine einer Landschaft per Mausklick zerkrümeln — Frag' bitte keiner, warum. Das geht nur, wenn der Stein mit dem Festland verbunden ist. Oft muß man Brücken bauen, um dem Steinchen den Garaus zu machen.

Wenn alle Steine zerhackt sind, bleiben neunzig Sekunden, um den Obelisk zu finden. Damit das Spiel nicht zu einfach wird, haben die Programmierer ein paar Tücken eingebaut. Auf dem Land wachsen vergiftete Bäume. Wenn ein Baum das Feld verseucht, auf dem man gerade steht, verliert man sein einziges Leben. Außerdem laufen sogenannte Necromancer über den Bildschirm (deren Berührung ebenfalls tödlich ist) und Killer-Augen vernichten das Festland.

Die meisten der 9999 Levels werden nach dem Zufallsprinzip erzeugt, nur 500 werden von der Diskette geladen. Wer sich Archipelagos für seinen PC kaufen will, sollte genau auf die Packung sehen. Es gibt mehrere Versionen für CGA-, EGA- und VGA-Karten. Es wird dann die jeweilige Farbpalette ausgenutzt. Bei der VGA-Version wird's sogar Tag und Nacht auf dem Bildschirm. Das bringt dem Spiel zwar nichts, aber effektvoll ist's allemal. *al*



Mysteriöse Flora und Fauna warten auf Sie (ST)

Meine Meinung

Knapp zehntausend unterschiedliche Welten, eine Übersichtskarte und ein neuartiges Spielprinzip: Achipelagos sieht auf den ersten Eindruck prächtig aus. Die schnelle und fein gezeichnete 3D-Grafik trägt ihr übriges zum guten Eindruck bei. Alle Versionen sind prima mit der Maus steuerbar. Sie sehen nicht nur fantastisch aus, sondern lassen sich auch hören: Die mystisch angehauchte Musik klingt auf dem Atari ST recht imposant.

Doch ein etwas strafferes Spieldesign hätte nicht geschadet. Das "Knack' das Steinchen"-Prinzip gibt nicht genug her, um den Spieler für Wochen zu fesseln. Man fährt zum nächsten Stein, drückt die Maustaste, baut eine Brücke — auf Dauer wird das etwas ermüdend.

POWER TIPS

— Sehen Sie zuerst auf den Boden, ob Sie in akuter Gefahr sind. Wenn ja: schnell weg. Wenn Sie etwas Zeit haben, schalten Sie die Karte ein und versuchen Sie sich zu orientieren.

— Kleine Hilfe: Die Sonne steht auf diesem Planeten immer im Norden.

— Planen Sie in höheren Levels genau Ihren Rückweg. Der letzte Stein muß immer ganz nahe am Obelisken stehen. *al*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Logotron
Distributor: Ariolasoft
Preis: 75 Mark (Diskette)
Genre: Strategie

Außerdem geplant für Amiga

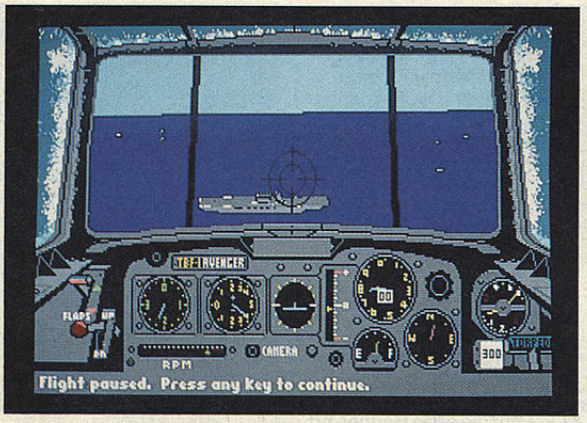
Atari ST:	**73%**
MS-DOS:	**71%**

Battlehawks 1942

Der Träger dampft, das Flugzeug brennt, am Himmel leis der Killer drängt: "Battlehawks"-Piloten sind wieder im Einsatz.

Jeder Computer-Hobbypilot kann inzwischen die High-Tech-Jets F-15, F-16 oder F-19 fliegen, aber wie sieht's mit den alten Mühlen aus? Bei "Battlehawks 1942" haben Sie die Chance, in Midway und an anderen historischen Schauplätzen mitzumischen. Dem Spieler stehen vier Schauplätze aus dem zweiten Weltkrieg zur Auswahl, die aus jeweils vier Untermissionen bestehen. Man kann bei jeder Mission entscheiden, ob man für die japanische oder die amerikanische Seite startet. Dann schwingt man sich in die Lüfte und versucht, vom Cockpit aus den Verbänden Saures zu geben.

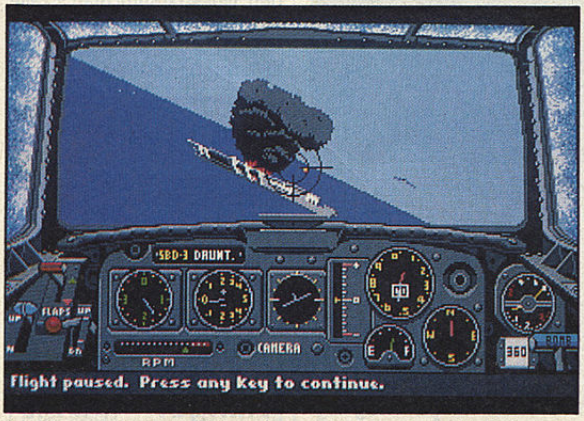
Der Flieger kann mit der Maus, dem Joystick oder der Tastatur gesteuert werden. Feinheiten wie die Landeklappen werden über die Tastatur bedient. Als besonderen Gag haben die Programmierer eine "Replay Camera" eingebaut. Sie zeichnet jedes Flugmanöver auf, so daß man sich jederzeit seinen Flug wie in einem Film ansehen kann. Zum Programm gibt's eine fantastische Dokumentation. Auf 120 Seiten werden (leider in englisch) Taktiken, Flugzeugtypen, Landkarten und alle Missionen beschrieben. Sie können Ihren Piloten auf einer Extra-Diskette speichern und jederzeit wieder mit ihm aufsteigen. Guten Piloten winken Orden, Beförderungen und ein Eintrag in die Bestenliste.



Noch ist der Träger unversehrt (MS-DOS)

Die MS-DOS-Version von Battlehawks 1942 ist elend langsam und nur auf einem schnellen AT vernünftig spielbar. Besser kommen die Amiga- und ST-Besitzer weg. Auf dem ST spielt sich Battlehawks am flottesten, auf dem Amiga bekommt man den besten Sound geboten. Battlehawks legt keinen Wert darauf, eine perfekte Flugsimulation zu bieten. Viel wichtiger ist das Gefühl eines "altmodischen" Luftkampfs und die Treue zu den historischen Fakten.

Wer einen AT besitzt, sollte sich unbedingt das stark verbesserte "Their finest hour: The Battle of Britain" ansehen. Es stammt von demselben Programmierteam und enthält alle Features von "Battlehawks" sowie eine Menge mehr.



Der Träger sinkt, die Amis besteigen die Rettungsboote (Amiga)

POWER TIPS

— Die "Replay Camera" ist ideal, um sich einen schnellen Überblick zu verschaffen. Einfach ein paar Sekunden aufzeichnen, dann die anfliegenden Verbände orten. Mit den Pfeiltasten kann man sich umsehen.

— Runter geht's bei den alten Mühlen schnell, aber das Aufsteigen ist elend mühsam. Wenn die gegnerische Maschine hoch über Euch kreist, dreht lieber von ihr ab und schraubt Euch noch eine Runde auf eine angemessene Höhe.

— Die Bomber fliegt Ihr am besten von der Seite an, drosselt die Geschwindigkeit und attakkiert die unbewaffnete Flanke, sonst endet Ihr als Futter für den Heckschützen.

— Große Ballereien lohnen sich nicht, wenn das feindliche Sprite erst vier mal vier Pixel groß ist. Laßt es erst einmal herankommen. Wenn es zu feuern beginnt, duckt kurz weg, um den Schüssen auszuweichen; in einer Feuerpause könnt Ihr angreifen.

— Beim Bomber nicht vergessen, die "Speed Brakes" anzuschalten, wenn Ihr einen Angriff fliegt. Mehr zu Battlehawks 1942 findet Ihr in der *POWER PLAY* 8/89 in den Power-Tips.

— Torpedobomber haben's nicht leicht: 200 Fuß über dem Wasser lassen verflucht wenig Platz für fliegerische Mätzchen. Fliegt tief und gemächlich, aber schnell genug, um kein "Stall" zu provozieren — es endet fast immer tödlich. Stur auf's Schiff zuhalten, die Maschine auspendeln und auf den Heckschützen umschalten. Je tiefer Ihr fliegt, desto eher klatscht ein Jäger ins Wasser — Computerlogik, die wir lieben. Bevor Ihr den Torpedo abwerft, zieht die Maschine kurz hoch. Sie wird dann langsamer und erreicht Abwurfgeschwindigkeit. *al*

Meine Meinung

Man merkt, daß George Lucas' Softwarefirma diese Simulation programmierte: für die Szenen in "Star Wars" wurden alte Luftkampfaufnahmen studiert — und das zahlt sich bei Battlehawks aus. Wer pure Action im Simulationsgewand bevorzugt, wird an Battlehawks viel Freude haben. Simulations-Experten dagegen werden die detaillierten Szenarien und die cleveren Gegner schätzen. Battlehawks spielt sich relativ einfach. Schon nach ein paar Übungsflügen kann man eine Mission schaffen, die als schwer eingestuft ist. Außerdem positiv: Battlehawks ist sehr um Ausgewogenheit bemüht; Sie können jederzeit die Nationalität wechseln.

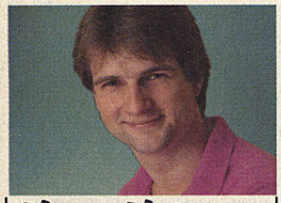
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Lucasfilm Games
Distributor: Rushware
Preis: 79 Mark
Genre: Action-Flugsimulation

Atari ST:	**78%**
Amiga:	**79%**
MS-DOS:	**74%**

Bio Challenge

In einem tödlichen Test soll eine neue Roboter-Generation getestet werden. In dem Roboter steckt jedoch das Gehirn eines lebenden Menschen.



Meine Meinung

Endlich gibt's mal ein Action-Spiel mit einem neuen Spielprinzip. Zugegeben, man muß eine Weile mit dem Joystick rumhantieren, bis man die Steuerung raus hat. Schießen kann der KLIPT z.B. nicht, so daß man erst mal eine Weile die Verteidigungsart "Wie ein Wirbelsturm im Kreis drehen" trainieren muß. Auch Springen will geübt sein. Gar zu leicht hüpft man sonst in ein Loch oder auf ein Monster, so Lebensenergie oder ein Leben futsch ist. Dann aber entdeckt man, daß sich die Programmierer viele Gedanken um die einzelnen Levels gemacht haben. Man muß manchmal schon genau nachdenken, bis man raus hat, mit welcher Platte man welches Monster erlegen kann. Das Spiel wird ab dem zweiten Level allerdings schon recht schwer. Hat man jedoch einmal angefangen, legt man den Joystick nicht so schnell aus der Hand, zumal auch die Super-Musik zum Weiterspielen anspornt.

Das Menschengeschlecht ist am Ende; mit der Qualität der Gene geht's rapide bergab. Es ist abzusehen, daß in kurzer Zeit die Menschen zu schwach zum Leben sein werden. Die Wissenschaftler suchten fieberhaft nach einer Lösung und haben sie auch gefunden. Nur wissen sie nicht, ob Ihre Methode erfolgversprechend ist. Die Lösung ist einfach: Ein menschliches Gehirn wird in einen speziellen Roboterkörper verpflanzt. Tests sahen vielversprechend aus, doch niemand weiß, wie sich der Roboter auf längere Dauer bewährt. Es wird ein Freiwilliger gesucht, der keine Gefahren scheut, und sich den Tests der Wissenschaftler unterziehen will. Sie sind dieser Freiwillige, der in dem Körper des "KLIPT" zum Wohle der Menschheit einer tödlichen Probe unterzogen wird. KLIPT wird mit dem Joystick gesteuert. Er kann springen, laufen und sich wie ein Wirbelsturm im Kreis drehen.

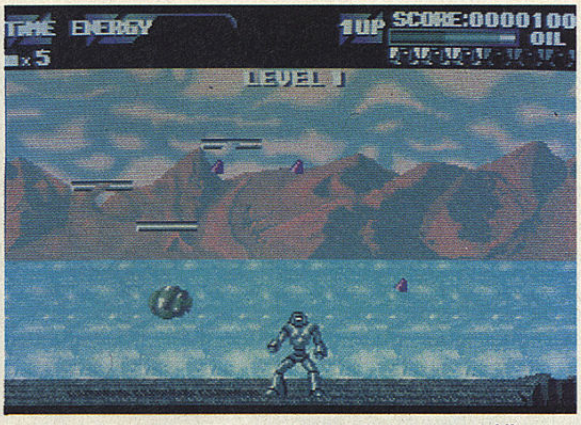
In der Welt, die KLIPT betritt und in der er getestet werden soll, gibt's mehrere Monster. Er darf die Viecher nicht berühren, sonst verliert er Lebensenergie, wobei bei Null eines seiner fünf Roboter-Leben futsch ist. Es gibt zwei Gegner-Arten: Die einen fliegen in wilden Bahnen durch die Luft, die anderen kollern und hüpfen über den Boden. Direkt kann KLIPT nur die erste Gegner-Art erledigen, indem er im rechten Moment blitzschnell um seine Achse wirbelt.

Die kleinen Viecher, die aussehen wie verrückt gewordene Kegel oder Würfel, würden ihn sonst berühren. Gemeinerweise drehen sie ihre Bahnen immer so, daß KLIPT automatisch getroffen wird, wenn er sich nicht wehrt. So aber prallen die kleinen Plagegeister von seinem Panzer ab und verpuffen harmlos in der Luft. KLIPT schützt sich und kriegt zusätzlich Punkte aufs Konto gutgeschrieben.

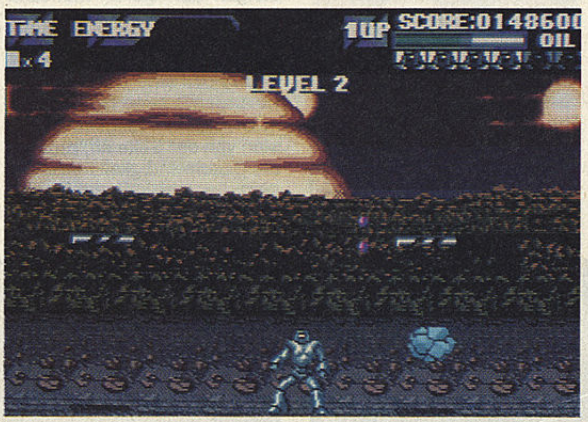
Die zweiten Monster greift er mit in der Luft schwebenden Steinplatten an. Jede Platte wird mit magnetischen Ladungen in der Schwebe gehalten. Berührt KLIPT die Platten, wird ein Teil der Ladung verbraucht. Bei Null fällt die Platte herunter und erledigt bei geschickter Steuerung einen Gegner. Diese hinterlassen dringend benötigte Teile einer Maske. Erst wenn KLIPT alle Teile der Maske komplett hat, kann er den nächsten Level betreten.

Gelegentlich hinterlassen die größeren Viecher auch Behälter mit Munition. Diese benötigt KLIPT, um gegen den Wächter zum Eingang des nächsten Levels zu kämpfen. Ab und zu tauchen in der Luft auch fliegende farbige Töpfe auf. Einige machen ihn kurz unverwundbar, andere erhöhen seine Widerstandskraft oder enthalten andere nützliche Hilfen. Auf dem Weg liegt auch frisches Öl herum. Mit diesem frischt KLIPT Lebensenergie auf und repariert so von den Monstern zugefügte Schäden.

Den Eingang zum nächsten Level bewacht jedoch ein Torwächter, der erst besiegt werden muß. KLIPT kann dazu in die Luft springen und sich in eine kleine Kanone verwandeln. Durch mehrere Treffer wird der Wächter erledigt.



Der Mensch-Roboter KLIPT kann sich durch Drehungen verteidigen



Sämtliche Monster des Levels müssen besiegt werden

POWER TIPS

Bei den meisten Platten ist es sinnvoller, sie von der Seite anzustupsen, als auf sie zu springen. Man muß natürlich den Zeitpunkt abwarten, in dem der Gegner in der richtigen Position ist. Außerdem sollte man alle Monster des Levels erledigen. Nur so kommt man an alle Teile der Maske. Schüsse für den Torwächter nicht vergessen. *hf*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Delphine
Distributor: Bomico
Preis: 75 Mark (Diskette)
Genre: Action

Außerdem geplant für Atari ST

Amiga: 71%

Blasteroids

Kampf dem Weltraummüll! Kosmische Brocken bekommen beim Spielhallen-Hit "Blasteroids" die Laserkraft Eures Raumschiffs zu spüren.

In den Tiefen des Weltalls gibt es ein Gebiet, in dem es von Asteroiden nur so wimmelt. Da die Brocken die Raumschiff-Routen gefährden, werden zwei Freiwillige gesucht, die dort mal kräftig aufräumen. Leider haben sich zwischen den Brocken ein paar Außerirdische festgesetzt, so daß man ein bißchen mehr mitbringen muß, als nur Handfeger und Schaufel.

Zwei Personen können bei "Blasteroids" gleichzeitig an den Start gehen. Als Raumschiff steht für jeden Spieler ein Gleiter zur Verfügung, der von oben dargestellt wird. Die Gleiter lassen sich in alle Richtungen drehen. Drückt man den Joystick nach vorne, wird das Raumschiff in die Richtung geschoben, in die die Nasenspitze zeigt. Läßt man den Joystick wieder los, verstummen die Düsen und das Schiff

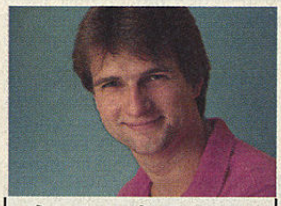
Großreinemachen im Weltraum: Blasteroids (Amiga)

fliegt noch eine Weile weiter. Drückt man den Feuerknopf, schießt der Gleiter einen Schuß in die Richtung, in die er mit der Nasenspitze zeigt. Verlassen die Schüsse den Bildschirm, tauchen Sie auf der anderen Seite wieder auf. Das gleiche passiert mit dem Gleiter, sollte er über die Grenzen des Bildschirms hinausfliegen. Der Gleiter läßt sich außerdem in drei Stufen umbauen, wozu man den Joystick nach hinten zieht. Zum einen gibt es den "Speeder", der besonders schnell ist und viele Schüsse hintereinander abschießen kann, dafür aber nicht besonders gut geschützt ist. Der zweite Gleitertyp ist der "Fighter", der eine bessere Panzerung besitzt, dafür aber langsamer ist und auch weniger heftig um sich ballert. Die dritte Gleiter-Ausbaustufe, der "Warrior", ist der trägste, steckt dafür aber die meisten feindlichen Treffer ein. Spielt man zu zweit, lassen sich die Raumschifftypen des Speeders und Warriors miteinander verkoppeln. Als Ergebnis erhält man eine Art Super-Raumschiff, das viele Schüsse einsteckt und selber wie wild um sich schießt.

Im Spielfeld tummeln sich die bereits erwähnten Asteroiden. Auch diese kommen auf der einen Seite des Spielfeldes wieder zum Vorschein, sobald sie auf der anderen Seite verschwinden. Aufgabe des Spielers ist, den Sektor von Asteroiden zu säubern. Die großen Brocken zerplatzen in kleinere und diese wiederum in noch kleinere Felsen, wenn sie getroffen werden. Die ganz kleinen sausen wiederum mit einer irren Geschwindigkeit übers Spielfeld, so daß man aufpassen muß, nicht von diesen getroffen zu werden.

Ist ein Sektor von Asteroiden befreit, schickt das Mutterschiff der Gleiter diese in einen anderen Sektor. Dabei kann man sich aussuchen, welcher der angrenzenden Sektoren gesäubert werden soll. Insgesamt hat ein Abschnitt des Weltraums je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad ("Easy", "Medium", "Hard" oder "Expert") neun oder 16 Sektoren, in denen alle Asteroiden zerblasen werden müssen. Sind alle Sektoren gesäubert, stellt man sich einem Kampf mit einem Riesen-Monster, das aus zahlreichen Tentakeln Weltraum-Schrott spuckt. Erst wenn dieses besiegt ist, geht's in den nächsten Abschnitt.

Beim Obermonster sind die Tentakel verwundbar (Amiga)



Meine Meinung

Vor etwa sieben Jahren gab es von Atari einen Spielautomaten namens "Asteroids". Die Schwarzweiß-Grafik war primitiv und die drei Pieptöne, die sich aus seinem Lautsprecher quälten, waren wahrlich kein Ohrenschmaus. Das Spielprinzip des Nachfolgers ist jedoch das gleiche. Damals stand ich schon am Automaten und ließ die Brocken pausenlos in tausend Teile zerplatzen und Blasteroids bringt durch die neuen Extras noch mehr Spaß. Die technische Qualität der Heimcomputer-Versionen ist recht unterschiedlich. Auf Amiga und Atari ST bekommt man quasi Spielhallen-Qualität geboten; die C 64-Version hingegen ist ein rechter Langeweiler. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht sehr hoch, was Blasteroids zum empfehlenswerten Ballerspiel für Action-Einsteiger macht. *hf*

POWER TIPS

Der Endgegner ist ein ganz schöner Brocken. Man sollte immer auf die Arme und auch mal aus dem Bildschirm schießen, die Schüsse kommen nämlich auf der anderen Seite wieder rein. Deshalb sollte man mit Kristallen volle Energie haben, um diesen zu besiegen. Außerdem sollte man auch genügend viele Continues zur Verfügung haben.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Imageworks
Distributor: Ariolasoft
Preis: 35 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette)
Genre: Actionspiel

Amiga:	77%
Atari ST:	76%
C 64:	61%

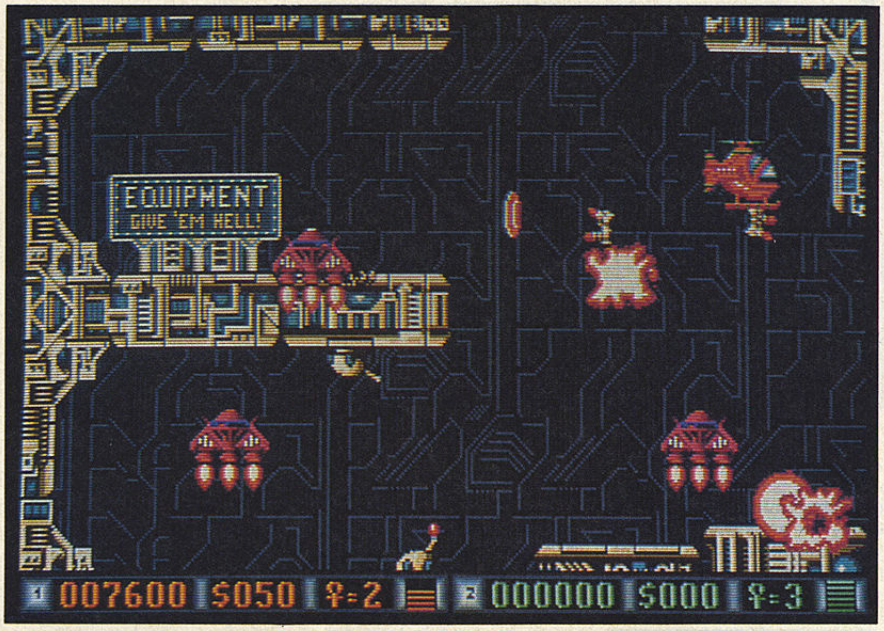
Blood Money

Per Charterflieger nach Mallorca düsen? Nix da, liebe Freunde! Mein nächster Urlaub wird eine Alien-Safari mit "Blood Money".

Meine Meinung

Was macht ein Programmierer, dessen Spiel nur vier Levels hat, damit man es nicht an zwei Nachmittagen durchspielt? Ganz einfach: Er setzt den Schwierigkeitsgrad mächtig hoch an. Selbst auf dem "einfachsten" Planeten werden dem Spieler kaum Erfolgserlebnisse gegönnt. Verliert man ein Leben, ist zudem die bis dahin mühsam zusammengekaufte Extrabewaffnung futsch. Daß ich trotzdem immer wieder zu Blood Money zurückkehre, liegt am gut ausgeklügelten Spieldesign. Die Idee mit dem Geldsammeln und Extras kaufen ist zwar nicht brandneu, wird hier aber sehr geschickt eingesetzt.

Die technisch hervorragende Musik und die passable Grafik nutzen den Amiga gut aus. Bei der Atari ST-Version gibt es keine großen Unterschiede. Sie ist lediglich etwas langsamer, hat ein paar Farben weniger und bietet schlechtere Musik. Gute Actionspieler, die sich gerne bei schweren Programmen festbeißen, werden nicht so schnell von Blood Money wegzubekommen sein.



Ohne verbesserte Schußkraft habt Ihr gegen die hartnäckigen Angreifer kaum eine Chance (ST)

Weltraum-Safaris sind der größte Spaß für abenteuerlustige Galaxisbürger im 22. Jahrhundert. Auf vier Planeten trifft man die verschiedensten Aliens — alle garantiert völlig feindlich gesinnt, wie der Prospekt des Veranstalters "Alien Safari Promotions" verspricht. Einen kleinen Haken hat das Vergnügen aber: Der angehende Safari-Besucher wird darauf hingewiesen, daß "für den Verlust von Gliedern, Augen, inneren Organen und anderen Körperteilen" keine Haftung übernommen werden kann...

Prächtig eingestimmt durch die sehr witzige Anleitung macht sich der Spieler bei "Blood Money" ans Werk. Jeder der vier Planeten ist eine eigene Spielstufe mit neuen, tödlichen Gegnern. Zu Beginn darf man zwischen den ersten beiden Welten wählen. Ein Spieler oder zwei Spieler gleichzeitig können beim wilden Weltraumgeballer mitmachen. Der Bildschirm wird dabei ständig gescrollt.

Erwischt man einen Gegner, taucht oft als Belohnung eine Münze auf. Durch Berührung sammelt man das Geld ein, von dem man sich in Läden wichtige Extrawaffen kaufen kann. So kommt Ihr zu Raketen mit größerer Reichweite, Zusatzgeschützen, Bomben, einem besseren Triebwerk und Extraleben.

Großangriff der Killer-Shrimps im zweiten Level (Amiga)

POWER TIPS

Blood Money ist eines der Spiele, bei denen man ohne die Extrawaffen kaum Land sieht. In dieser Reihenfolge solltet Ihr Euch die Extras zulegen:

1. Schuß nach unten
2. Schuß nach oben
3. Weitschuß
4. Schuß nach hinten

Danach könnt Ihr Euch noch mit Bomben eindecken. Wer ein beschädigtes Schiff hat, sollte es reparieren lassen. Das ist sinnvoller, als sich ein Extraleben zu kaufen, denn mit jedem neuen Schiff müßt Ihr bei der Bewaffnung wieder ganz von vorne beginnen. *hl*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Psygnosis
Distributor: Rushware
Preis: 79 Mark (Diskette)
Genre: Actionspiel

Amiga:	**82%**
Atari ST:	**80%**

Bombuzal

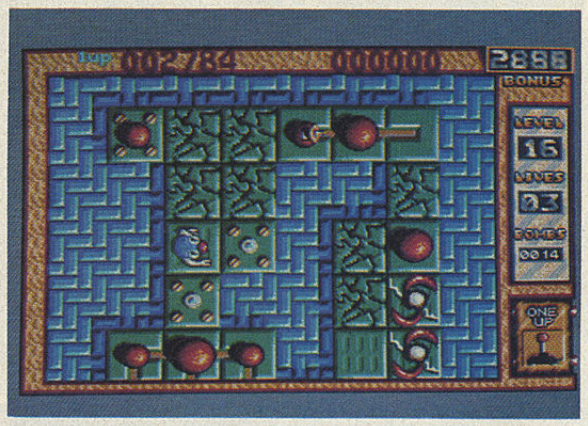
Bumm! Bombuzal ist ein Spiel, bei dem man sich mit lautem Getöse den Weg freisprengt: Hochsaison für Bildschirm-Tüftler.

Gibt es etwas Schöneres, als das Geräusch einer explodierenden Bombe? Diese Philosophie verfechtet das kautzige blaue Männchen "Bombuzal". Denn seine Welt besteht aus über dem Wasser schwebenden Plattformen, auf denen jede Menge Bomben herumliegen, und er ist der Sprengmeister.

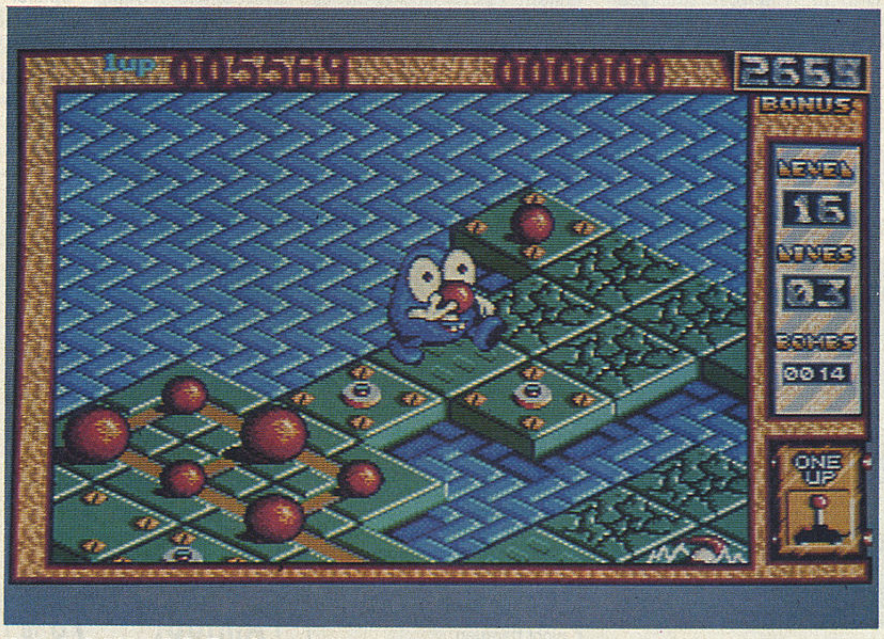
Die Probleme gehen schon mit der Tatsache los, das sich die Plattformen gleich zusammen mit der Bombe verabschieden. Gar zu leicht ist der Rückweg dann abgeschnitten. Zudem liegen öfters mehrere Bomben nebeneinander, wobei in einer Kettenreaktion eine Bombe die nächste zündet. Da Bombuzal sich immer nur einen Schritt entfernen kann, muß er vorausplanen, welche Bombe er zündet.

Obendrein gibt es drei verschieden große Bomben-Arten, wobei die größeren Kaliber mehr Sprengkraft haben und in größerem Umkreis Platten wegpusten. Es gibt Bomben, die man verschieben kann, um so die Sprengwirkung zu verlagern, und Bomben, die ständig ihre Größe ändern.

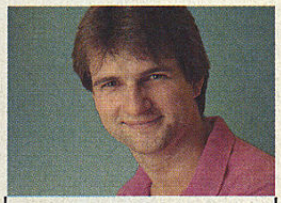
Einige Wege, die Bombuzal einmal beschritt, verschwinden von selber auf Nimmerwiedersehen; andere sind vereist und lassen ihn so lange in eine Richtung rutschen, bis er wieder trockenen Boden unter den Füßen hat. Gar zu leicht schlittert man bei der Rutschpartie von den Platten. Teleporter schicken Bombuzal auf andere Plattformen, falls er den Zielort nicht bereits weggesprengt hat und er im Wasser landet. Über Plattformen mit Tretminen darf er nicht laufen und wieder andere Felder sind mit Schrauben verankert und damit unzerstörbar. Bombuzal kann Schalter betätigen, die Plattformen erscheinen lassen, Bomben bilden oder andere hinterhältige Funktionen auslösen. Neben diesen Sachen gibt's auch noch Panzer, die Bombuzal an seiner Stelle auf Tretminen fahren kann, um sich den Weg zu ebnen. Nicht zuletzt wimmeln auf den Plattformen auch noch Gegner herum, die dem kleinen Blauen das Leben schwer machen.



Wesentlich übersichtlicher ist die Draufsicht (Amiga)



Noch ein Schritt und die Tretmine explodiert (Amiga)



Meine Meinung

Bombuzal macht hochgradig süchtig. Man glaubt gar nicht, was für Situationen der Knirps durchleben muß, um ans Ziel zu kommen. Manch ein Level scheint beim ersten Blick unspielbar, bis man dann schließlich doch durchgefunden hat. Ein bißchen störten mich beim Spielen die Gegner, die in einigen Levels die Sache unnötig hektisch machten. Sonst ist das Spiel aber toll durchdacht, und bietet einiges an Kopfnüssen für Strategie-Fans. Bombuzal steht bei mir auf gleicher Stufe wie "Boulder Dash" und "Soko Ban".

POWER TIPS

Wer gleich mal in höhere Levels Schnuppern will, kann folgende Paßwörter ausprobieren.:

RATT, LISA, DAVE, IRON, LEAD, WEED, RING, GIRL, GOLD, OPAL, SONG, FIRE, LAMP, TREE. *hf*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Imageworks
Distributor: Ariolasoft
Preis: 79 Mark
Genre: Strategie

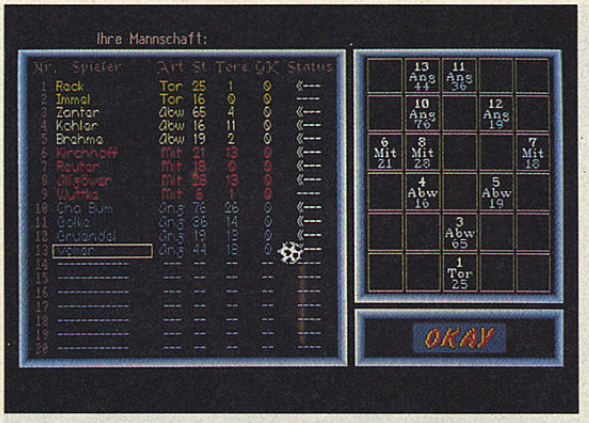
Amiga:	76%
Atari ST:	76%
C 64:	75%

Bundesliga Manager

Geheuert, gefeiert, gefeuert: Der Beruf des Trainers einer Fußball-Profitruppe ist nichts für Leute mit schwachen Nerven.

Vor etwa fünf Jahren veröffentlichte ein kleines englisches Softwarehaus ein simples, in Basic geschriebenes Computerspiel namens "Football Manager". Der Spieler mußte in diesem Programm für Aufstellung und Spielereinkäufe eines Fußballteams sorgen. Die Qualität des Teams beeinflußte dann die Ergebnisse, die vom Programm berechnet wurden. Football Manager ging seinerzeit ab wie eine Rakete, plazierte sich jahrelang in den Charts und inspirierte ganze Legionen von Programmierern zu ähnlichen Spielen. So wurde ein neues Genre geboren, die "Fußball-Strategiespiele". Besonderes Kennzeichen: Entweder man liebt sie oder man haßt sie. Wer Fußball generell verachtet, hat für solche Spiele meist nur ein angewidertes Naserümpfen übrig. Liebhaber des edlen Gekickes sind dafür um so anfälliger für diese Fußballtrainer-Simulationen.

Seit Football Manager sind einige Jahre vergangen, und die Programmierer haben in dieser Zeit viel dazugelernt. Ein Vertreter dieses Genres mit dem Baujahr 1989 hat viel mehr Finessen zu bieten. Das in spielerischer Hinsicht ausgereifteste Fußball-Strategiespiel des letzten Jahres stammt aus Deutschland. Bei "Bundesliga Manager" ist deshalb auch alles auf das deutsche Liga-System abgestimmt. Hier kicken bekannte Spieler für prominente Liga-Clubs; mit einem Namenseditor können Sie auch alle Spieler- und Vereinsnamen ändern.

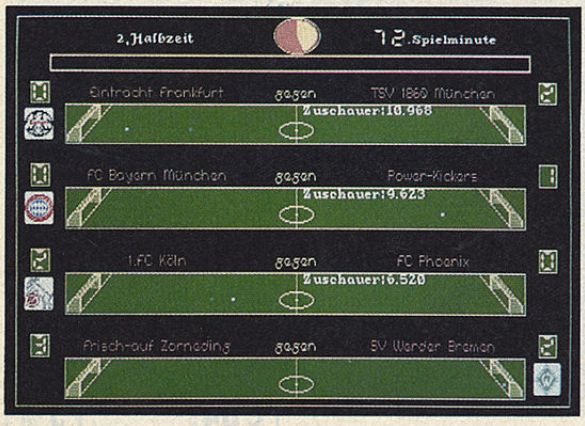


Auf Wunsch hilft das Programm bei der Mannschaftsaufstellung (Amiga)

Ihre Mannschaft beginnt in der Amateur-Oberliga und will natürlich über die zweite Liga in die Bundesliga aufsteigen. In dieser obersten Spielklasse winken dann Meisterschaft und Europapokal-Teilnahme. Sie haben Ihren Klub dank vieler Pull-Down-Menüs gut im Griff. Spielerkauf und Verkauf, Teamaufstellung, Trainingslager und Eintrittspreise sind einige der Parameter, die vor jedem Spieltag verändert werden können. Nach allen Trainer- und Manager-Entscheidungen wird der Spielverlauf des folgenden Matches mit einfacher Grafik gezeigt. Hier sind Zittern und Schwitzen angesagt, denn den Spielverlauf kann man jetzt nicht mehr beeinflussen. Wie ein richtiger Trainer schmoren Sie auf dem Bänklein und verfolgen das Gekicke Ihrer Jungs.

Jeder Spieler hat einen Stärkewert, der auch seinen Marktwert bestimmt. Je mehr gute Spieler Sie einsetzen, desto stärker ist Ihr Team und desto höher sind die Siegeschancen. Wie gut die Kader aller Klubs sind, kann man sich in einer Stärketabelle zeigen lassen. Ein bißchen Glück ist aber auch mit von der Partie; es kann also immer wieder mal passieren, daß ein schwaches Team gegen eine starke Mannschaft gewinnt.

Bis zu vier Mitspieler können gleichzeitig antreten. Jeder managt eine eigene Mannschaft. Untereinander kann man Fußballspieler handeln, verleihen oder sich gegenseitig mit Krediten helfen — gegen Zinsen, versteht sich.



Vier Trainer verfolgen gespannt die Spiele ihrer Teams (Amiga)

Meine Meinung

"Bundesliga Manager" ist zwar schon der x-te Vertreter des Fußball-Strategie-Genres, aber mit Sicherheit einer der besten. Die Programmierer haben sich sehr viele gelungene Details einfallen lassen — vom glänzenden Vier-Spieler-Modus bis zu den umfangreichen Statistiken. Ich kannte bisher kein Spiel dieser Art, das, basierend auf der momentanen Finanzlage und den Eintrittspreisen, sogar den benötigten Zuschauerschnitt ausrechnet.

Die grafische Aufmachung ist nicht sonderlich aufregend, aber übersichtlich, die Bedienung einfach. Der ausgeklügelte Schwierigkeitsgrad sorgt auch langfristig für Motivation. Außerdem ist das Bundesliga-Flair mit richtigen Spieler- und Vereinsnamen gelungen. Wer von dieser Sorte Spiel noch nicht genug hat, wird den Kauf von "Bundesliga Manager" nicht bereuen.

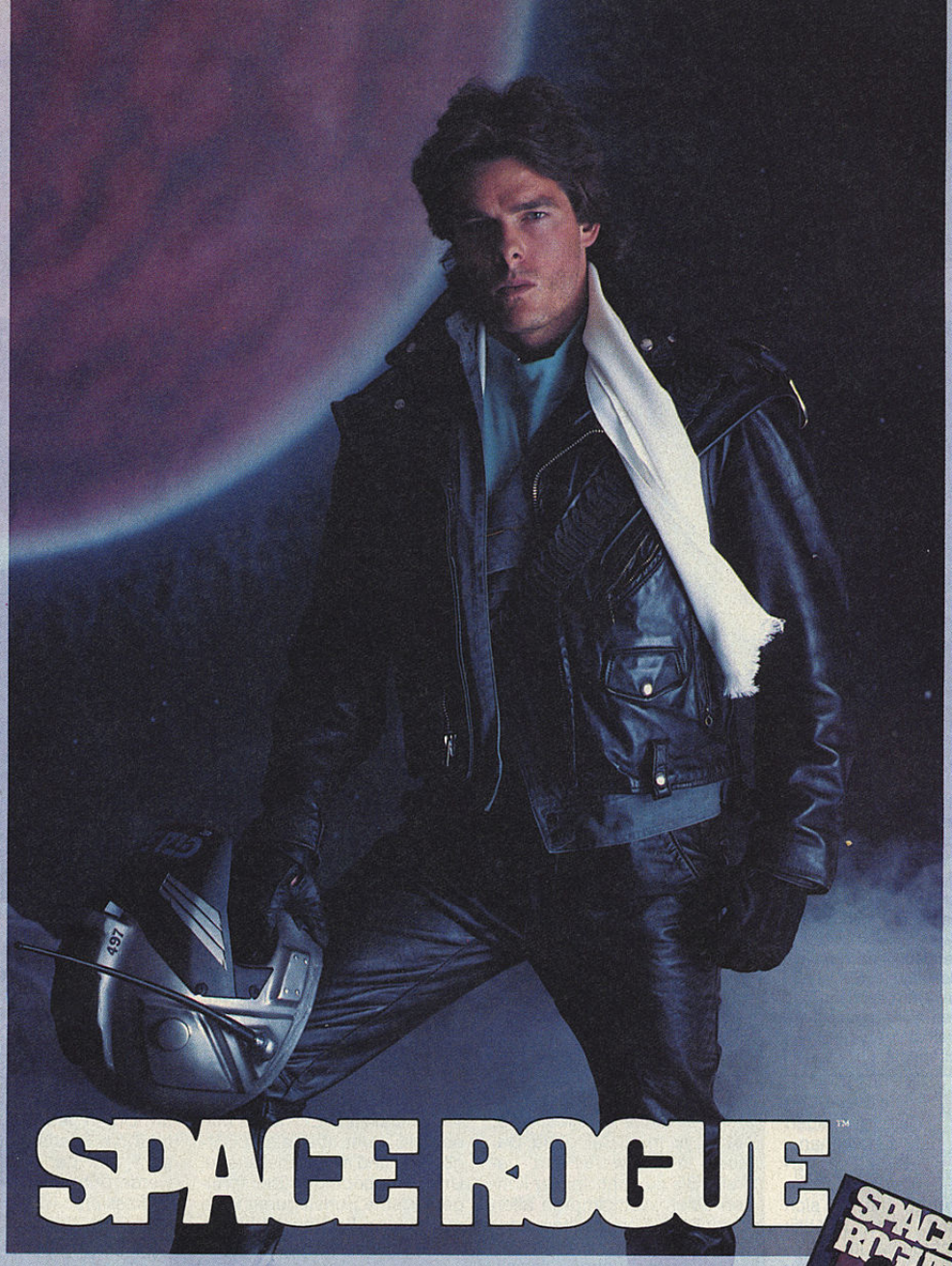
POWER TIPS

Skrupellose Trainer können schummeln, bis die Ersatzbank kracht. Wer zu einem dicken Konto kommen will, wählt (wenn er alleine spielt) den Zwei-Spieler-Modus. Spieler zwei wird von Ihnen nun mitgesteuert und dient als "Geldesel". Lassen Sie den zweiten Spieler bei Ihrem "Hauptverein" einen Kredit in Höhe von 1 Mark aufnehmen und vereinbaren Sie als Wochenzins 9 Millionen Mark. Bis zum Saisonende wächst das Guthaben Ihres ersten Teams nun um diesen Betrag, was ausreichen sollte, um auf dem Transfermarkt die besten Spieler zu kaufen. *hl*

POWER PLAY STECKBRIEF

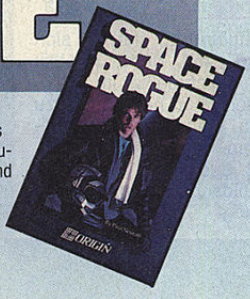
Hersteller: Software 2000
Distributor: Software 2000
Preis: 69 Mark (Diskette)
Genre: Strategiespiel

Amiga: 78%



INDSCAPE
TERNATIONAL

SPACE ROGUE™



SPACE ROGUE – Das ist nicht nur eine phänomenale 3D-Raumflugsimulation, sondern auch ein ausgefeiltes Weltraumhandels- und Rollenspiel. Entdecken Sie: Authentische Flugdynamik, hochpräzise Navigationsinstrumente, hochentwickelte Verteidigungstechnologie, Ionenstürme und Aliens. Besuchen Sie Raumstationen und Bergwerke auf fremden Planeten; tauschen Sie Neuigkeiten mit Piraten aus und treiben Sie Handel mit Kaufleuten. Es ist die neuartige Kombination von Raumflug- und Rollenspiel, die **SPACE ROGUE** zu dem ersten "Cinematic Experience™" von Origin macht.

IBM/COMPATIBLE VERSION

IBM/COMPATIBLE VERSION

APPLE VERSION

ORIGIN™
We create worlds.™

SPACE ROGUE ist erhältlich für IBM und C 64. In Kürze auch Amiga Version.

M I N D S C A P E

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst
Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG

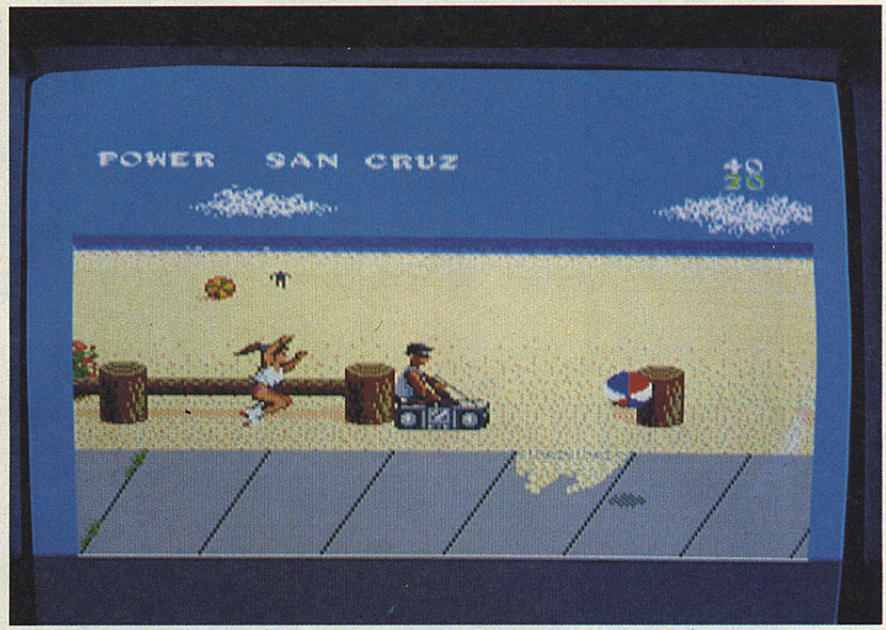
California Games

Sechs Spiele in einem: Die "California Games" laden ein zu coolen Freizeitsportarten wie Skateboarden und Surfen.

Meine Meinung

Die C 64-Originalversion dieses Klassikers ist immer noch die beste. Keine andere Umsetzung nutzt die Hardware so gut aus und bietet ein so gutes Spielgefühl. Die sechs Disziplinen sind so abwechslungsreich und spieltechnisch anspruchsvoll, daß man hier wirklich viel für sein Geld geboten bekommt.

Die Umsetzungen von California Games sind anständig bis sehr gut gelungen. Am besten sind die Versionen für Atari ST und das Sega Master System geworden. Die MS-DOS-Version macht nur mit EGA-Grafik Spaß. Spielbar, aber technisch enttäuschend ist die Amiga-Umsetzung. Sie hat schlechtere Grafik als die ST-Version, was nicht gerade für die Fähigkeit der Amiga-Programmierer spricht.



Rollerskates: Vorsicht vor dem Killer-Ball (Sega Master System)

POWER TIPS

Die Steuerung ist bei einigen Disziplinen recht verzwickt. Beim Rollschuhfahren hat es sich bewährt, mit dem Joystick schön gleichmäßig im Halbkreis von oben nach unten zu steuern. Wenn man gleichmäßigt hin- und herschwingt, kommt auch das Sprite auf dem Bildschirm allmählich in Schwung. *hl*

Wenn die Erde nicht gerade bebt, ist Kalifornien ein sehr lauschiges Plätzchen mit reichlich Sonne und schönen Stränden. Sechs Spiele und Sportarten, die im milden kalifornischen Klima besonders beliebt sind, hat Epyx mit "California Games" in Software-Form gepreßt. Bis zu acht Spieler können einen Wettkampf in allen Disziplinen veranstalten oder sich einzelne Sportarten herauspicken. Folgende Disziplinen stehen auf dem Programm:

— Skateboard: In einer Betonschüssel müßt Ihr erstmal tüchtig Schwung sammeln, um dann an der Steilwand waghalsige Kunststücke zu vollführen.

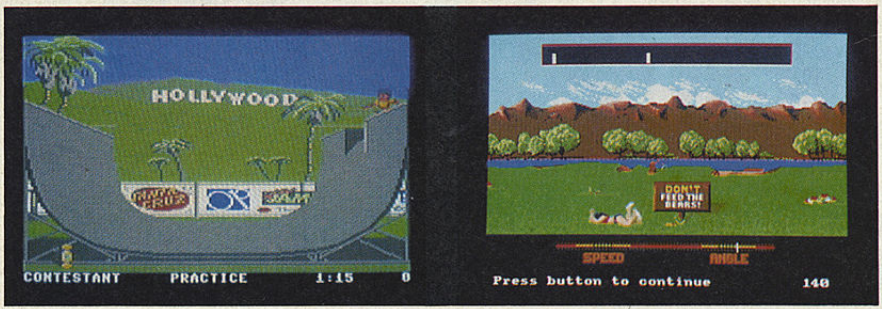
— BMX: Mit einem flotten Rad geht es über Stock und Stein. Auf dem Hindernis-Parcours sollte man in erster Linie Stürze vermeiden.

— Rollerskates: Ein nettes Mädel rollschuht über einen Bürgersteig und muß dabei allerlei Unrat unbedingt überspringen. Kleine Kunstfiguren während eines Sprungs erhöhen das Punktekonto.

— Foot Bag: Ein kleines Säckchen muß durch Kopfstöße und Tritte möglichst lange in der Luft gehalten werden.

— Surfen: Flotte Manöver auf dem Surfbrett beeindrucken die Jury, die Punkte vergibt. Laßt Euch aber nicht von der heranbrausenden Welle verschlucken.

— Frisbee: Hier steuert Ihr gleich zwei Spielfiguren, den Frisbeewerfer und die Fängerin. Durch geschicktes Timing muß die Frisbee-Scheibe elegant aus der Luft gefangen werden, um die volle Punktzahl zu kassieren.



Skateboard: Rasant in die Betonschüssel (C 64)

Frisbee: Bitte nicht ärgern (Amiga)

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Epyx
Distributor: Rushware
Preis: 49 bis 79 Mark (Diskette), 89 Mark (Sega-Modul)
Genre: Sportspiel

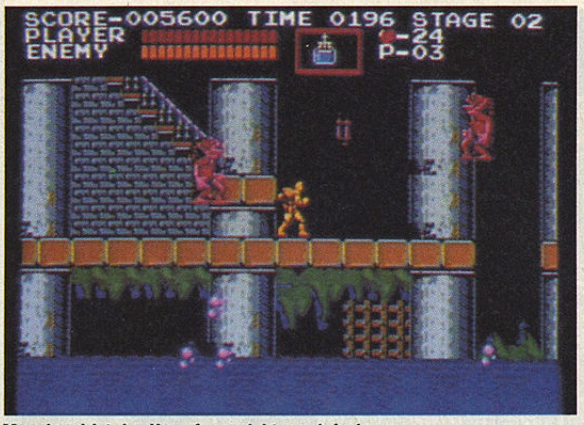
Amiga:	73%
Atari:	80%
C 64:	82%
MS-DOS:	75%
Sega:	80%

Castlevania

Auf der Suche nach Dracula begibt sich ein wackerer Held in das Schloß des Grafen. Monster und Mumien treiben hier ihr Unwesen.

Sein Name erfüllt die Herzen der tapfersten Männer mit Furcht: Dracula. Nur einer fürchtet sich nicht vor ihm. Dieser Held heißt Simon, und er zieht aus, um zur Abwechslung mal Dracula das Fürchten zu lehren. Lediglich mit einer Peitsche bewaffnet steht er vor den Toren von Schloß Dracula.

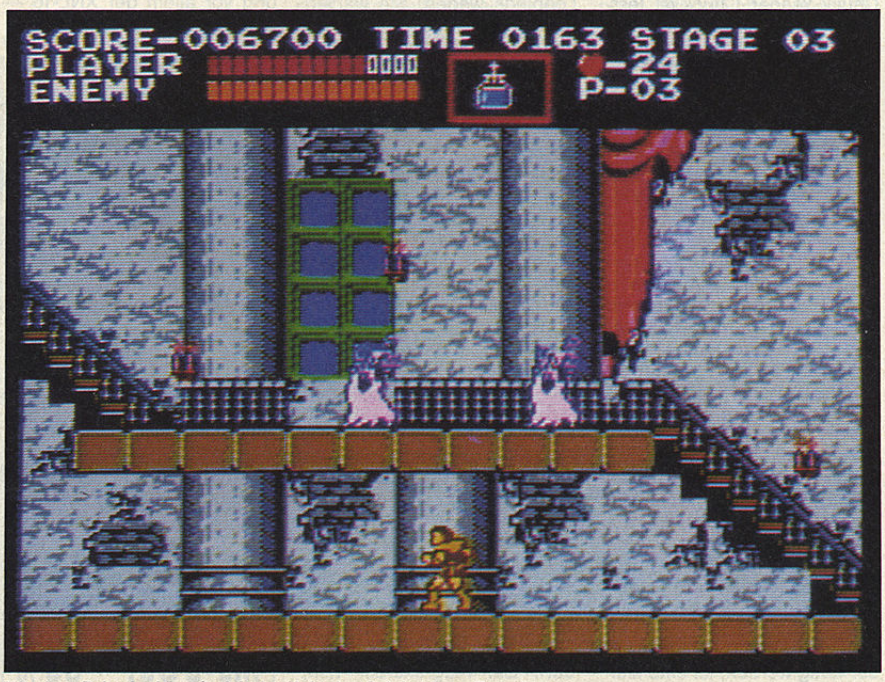
Das Spielgeschehen wird von der Seite dargestellt. Simon kann nach links oder rechts laufen, springen oder Treppen im Schloß hoch und runter steigen. Gelegentlich muß er eine Tür durchqueren, die ihn in einen anderen Abschnitt des Schlosses bringt. Natürlich warten in den Gewölben jede Menge Monster auf ihn. Aus der Luft wird er von Fledermäusen und kleinen Vögeln angegriffen, auf dem Boden schnappen wilde Hunde nach ihm. Gelegentlich schweben auch noch Gespenster herum. All diese darf er natürlich nicht berühren, da sonst ein Teil seiner Lebensenergie abgezogen wird. Mit seiner Peitsche kann er sich zur Wehr setzen, wobei er je nach Monster mehrmals zuschlagen muß.



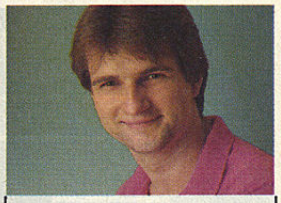
Manchmal ist der Kampf gar nicht so einfach

Im Schloß liegen gut versteckt auch Waffen herum. Um diese zu erhalten, muß Simon mit der Peitsche gegen scheinbar harmlose Steinblöcke schlagen. Manchmal versteckt sich dahinter etwas Nützliches. Zum Beispiel erhält er eine schlagkräftigere Peitsche, oder er bekommt neue Lebensenergie dazu. Außerdem flackern in den Gängen zahllose Fackeln, die Simon mit einem gezielten Schlag ausblasen kann. Auch dahinter verstecken sich manchmal nützliche Gegenstände.

Am Schluß eines jeden Schloßabschnittes lauert ein gefährliches Monster. Simon muß dies mit speziellen Taktiken erledigen, bevor der Weg zum nächsten Abschnitt frei wird.



Mit einer Peitsche kämpft sich der Held des Spiels bis zu Dracula vor



Meine Meinung

Wer Action-Adventures mag, wird "Castlevania" lieben. Hier gibt's viel zu sehen, viel zu prügeln und viele taktische Hindernisse, die man überwinden muß, um in den nächsten Level zu gelangen. Die Steuerung von Simon ist hervorragend, und auch die Peitsche läßt sich nach ein paar Probeschlägen leicht handhaben. Das Herz eines jeden Action-Fans dürfte angesichts der Extrawaffen höher schlagen. Außerdem gibt's bei jedem Level-Endgegner eine andere Taktik. Bis die erst mal alle besiegt sind, werden Wochen vergehen. Das Geschehen wird von netter Musik stimmungsvoll untermalt. Castlevania ist allen Action-Adventure-Fans zu empfehlen.

POWER TIPS

Zu Beginn sollte man so viele Fackeln auspeitschen wie nur möglich. Hinter einigen versteckt sich gerade zu Beginn Nützliches. Beim Endmonster, der großen Fledermaus, angekommen, hilft nur die Taktik: Hochspringen, Zuschlagen und sich aus dem Staub machen. Übrigens gibt's hier auch ein Extra hinter einem Stein. Im unteren rechten Viertel des Bildschirms sollte man mal die Felsen bearbeiten. *hf*

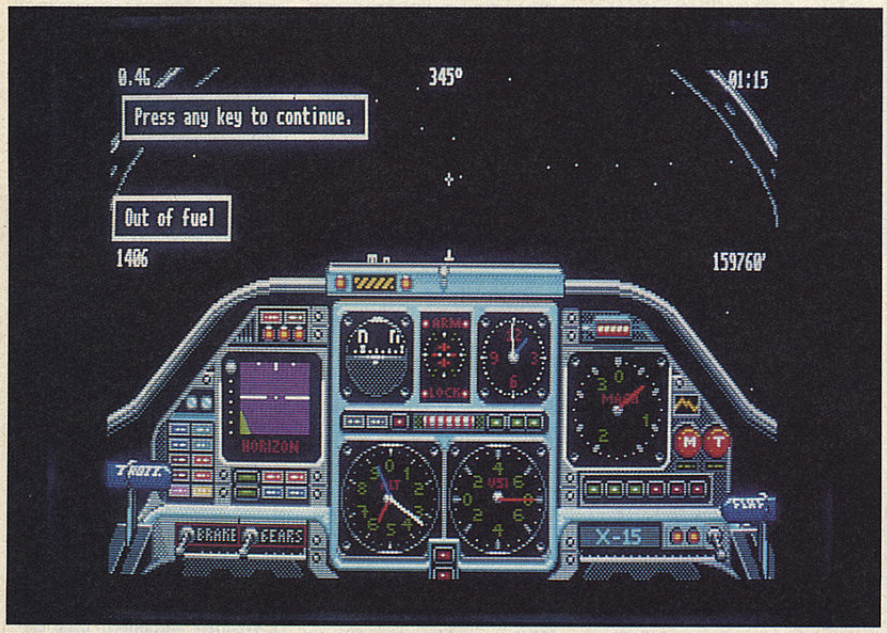
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Konami
Distributor: Bienengraeber
Preis: 99 Mark (Modul)
Genre: Action-Adventure

Nintendo: 82%

Chuck Yeagers Ad. Flight Trainer

Steigen Sie in ein Space Shuttle, eine Spitfire oder eine X-1, aber bedenken Sie: Testpiloten irren sich nur einmal.



Der Nachtflug fordert dem Piloten das letzte ab (MS-DOS/EGA)

Meine Meinung

Eine Flugsimulation, bei der kein einziger Schuß abgegeben wird und die sich trotzdem so spannend spielt wie ein Krimi: Chuck Yeager ist eine Perle unter den Flugsimulationen. Vom Flugrecorder (sogar mit schnellem Vorlauf) über forschen Formationsflug bis zu spannenden Rennen ist alles da, was des Fliegers Herz erwärmt. Die Grafik wurde deutlich verbessert. Außerdem wurden viele Details neu programmiert: Beispielsweise erweisen sich die originalen Sternenkonstellationen für die Orientierung während des Nachtflugs als sehr hilfreich. Für Besitzer von flotten ATs lohnt es sich, auf die neue Version umzusteigen. XT-Besitzer werden mit der "normalen" Version glücklicher.

Amerikas Nationalheld Nummer 1, wenn es um Flugzeuge geht, heißt Chuck Yeager. Chuck ist Testpilot und hat so ziemlich alles geflogen, was Flügel hat. Außerdem war Chuck der erste, der in einem Flugzeug die Schallmauer durchbrach. Unter seiner Anleitung entstand die Testpiloten-Simulation "Chuck Yeagers Advanced Flight Trainer", von der jetzt eine zweite Version extra für PCs erschienen ist. Verbesserte Grafik, mehr Flugzeugtypen und neue Flugsituationen werden jetzt geboten, außerdem nutzt das Programm jetzt EGA- und VGA-Grafikkarten aus. Diese Version ist besonders für AT-Besitzer empfehlenswert.

Insgesamt gibt es 18 Flugzeugtypen (inklusive dem Space Shuttle), die sie auf Herz und Gipfelhöhe prüfen dürfen. Manchmal bricht mitten im Flug die Kiste unvermutet auseinander — Testpiloten leben gefährlich. Das nächste Mal gehen Sie mit dem Testgerät etwas vorsichtiger in die Kurve. Damit Sie mit solchen gefährlichen Situationen besser fertig werden, ist eine kleine Flugschule im Programm integriert. Hier lernt man zuerst das Geradeaus-Fliegen, bevor Sie sich an Immelmanns oder Loopings wagen. Sie wählen nicht nur zwischen den 18 Flugzeugtypen, sondern auch unter den verschiedensten Perspektiven, aus denen Sie Ihren Flieger begutachten können. Sei's der Blick aus dem Tower, aus der Sicht eines Satelliten, von links, von rechts, oben, unten oder hinten: Der AFT bietet Ihnen viele Sichtweisen.

Das Areal, das Sie überfliegen, ist riesig und gespickt mit Details. Sie fliegen durch Canyons, rauschen auf Brücken zu, drehen Kurven am überdimensionalen Firmenlogo, fliegen durch Pyramiden, landen auf Äckern oder schmieren über einem Flugplatz ab. Selbst in der Nacht darf der ambitionierte Pilot aufsteigen. Zur besseren Orientierung (denn draußen ist's verflucht dunkel) hat der Programmierer die wichtigsten Sternen-Konstellationen auf den Bildschirm gebracht. Für Kunstflugfans werden verschiedene Staffeln angeboten, die man begleiten darf. Ein Flugrekorder hilft, Fehler zu analysieren oder wird dazu gebraucht, um besonders gelungene Manöver aufzuzeichnen. Sie können auch eine Strecke vorfliegen und aufzeichnen. Beim nächsten Mal fliegen Sie sich dann selber hinterher.

Um AFT II zu spielen, brauchen Sie einen PC mit mindestens 512 KByte RAM, eine Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Karte und MS-DOS 2.0 oder höher. In der Packung liegt eine Audio-Kassette, auf der die knurrige Stimme Chuck Yeagers zu hören ist: Er gibt Ihnen erste Flugstunden.

al

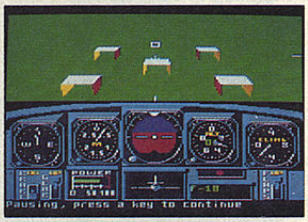
POWER TIPS

— Das Space Shuttle hat keinen Tropfen Benzin mehr im Tank, wenn Sie landen wollen. Verzichten Sie also auf großartige Steigflüge, sonst schmiert das teure Gerät ab.

— Nicht immer mit hundertprozentiger Turbinenleistung fliegen; sonst schaffen Sie die vielen Manöver nicht.

— Hüten Sie sich vor XRH-4 und vor allem der XNL-16 — der Alptraum jedes Testpiloten.

al



Kunstflug gefällig? (MS-DOS/EGA)

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Preis: 99 Mark (Diskette)
Genre: Simulation

MS-DOS: 83%

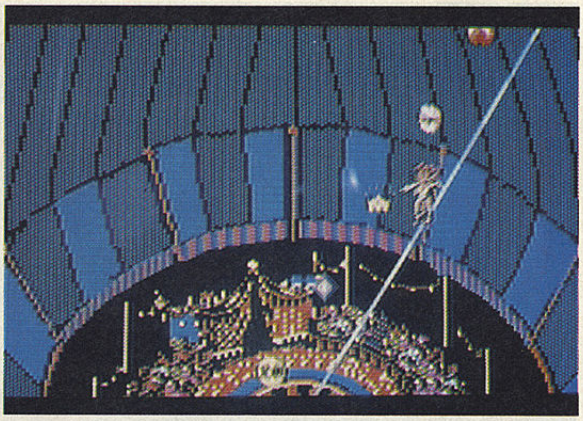
Circus Attractions

Wer das Flair duftenden Sägemehls und waghalsiger Akrobatik liebt, wird "Circus Attractions" mögen.

Meine Meinung

Am Thema Zirkus haben sich schon einige Softwarehäuser versucht, aber keines konnte so recht dem Flair um Sägemehl und Artistenschweiß gerecht werden. Circus Attractions ist da sicherlich das momentan Beste aus der Zirkus-Reihe. Außerdem nimmt man sich gottlob nicht so bierernst. Beispielsweise hält die Assistentin beim Messerwerfen ab und zu eine Stange Dynamit bereit — gemein!

Schade, daß es nur fünf Disziplinen gibt und einige davon ziemlich happig zu steuern sind. Vor allem beim Jonglieren gerät man schnell in Panik; da sind die Joystick-Profis gefragt. Lob für die Grafiker, die Schattierungen aus dem C 64 herausholten, die man noch nicht gesehen hat.

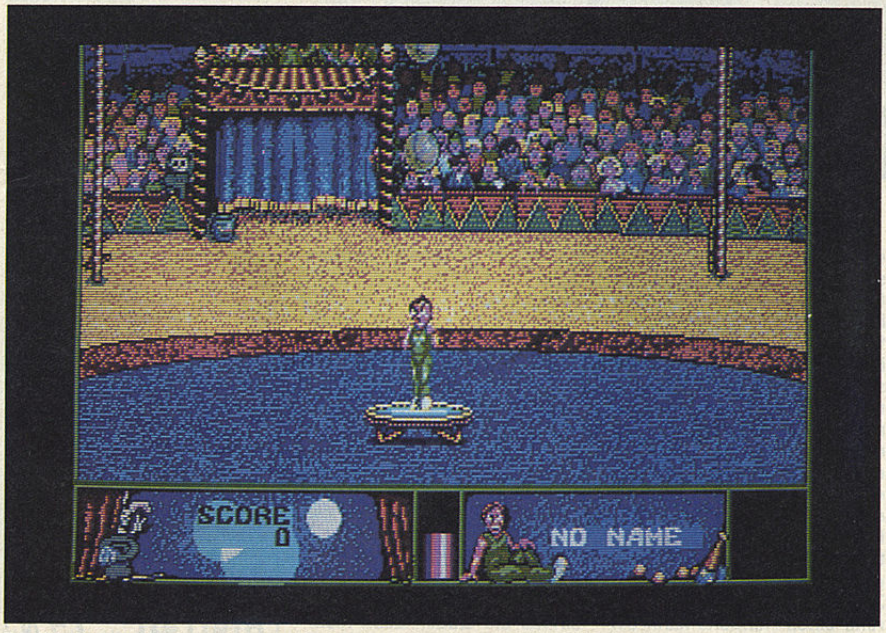


Die Seiltänzerin schwankt schon bedenklich (C 64)

Hereinspaziert, verehrte Joystick-Schwingerinnen und Feuerknopf-Akrobaten — es ist wieder Zirkuszeit. Die "Circus Attractions" bestehen aus fünf Zirkusnummern.

Im ersten Teil der Vorstellung versucht man, auf dem Trampolin möglichst hoch zu springen. Da die Nummer nicht gerade vor Originalität strotzt, muß man Salti schlagen, um das verwöhnte Publikum bei Laune zu halten. Beim Jonglieren bekommt man so lange Bälle zugeschmissen, bis man sechs Tennisbälle und eine Keule in der Luft hält. Das Seiltanzen ist eine Frage des Gleichgewichts, Wagemutige versuchen einen kleinen Satz oder gar einen Handstand. Ein Schritt daneben, und die Seiltänzerin kann als menschlicher Pfannkuchen Karriere machen. Das Clownspringen gibt sich klassisch: drei Clowns versuchen sich an der alten Nummer mit zwei Trampolins. Beim Messerwerfen rotiert die Partnerin auf einer Scheibe. Eine Assistentin reicht Ihnen handliche Messerchen, die sie dann elegant Richtung Scheibe schlenzen.

Die Circus Attractions können zwei Spieler gleichzeitig spielen. Sie arbeiten dann als Team und werfen sich beispielsweise beim Jonglieren gegenseitig die Bälle zu. Untrainierte dürfen ausgiebig üben, bevor sie sich in die Arena (und die High-Score-Liste) wagen. *al*



Der "No-Name"-Artist vor dem entscheidenden ersten Sprung (MS-DOS/EGA)

POWER TIPS

— Beim Jonglieren darf man nicht aus dem Takt kommen. Man läßt sich die Bälle am besten in regelmäßigen Abständen zuwerfen, sonst kommt man schnell in Verwirrung.

— Versuchen Sie doch mal beim Messerwerfen, den Clown, die Hose des Cowboys oder den Zirkusdirektor zu treffen. Erwischen Sie eine Krone, so bekommen Sie alle Messer wieder zurück.

— Man sollte gleich nach dem Absprung mit dem Salto beginnen. Drückt man den Feuerknopf und startet dann einen Vorwärtssalto, so stoppt der Springer immer in der richtigen Position.

— Das sicherste Kunststück ist der Scherensprung. Der Jury gefällt der Handstand mit seinen Finessen am besten. *al*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Golden Goblins
Distributor: Rushware
Preis: 49 bis 69 Mark (Diskette)
Genre: Sportspiel

Außerdem geplant Amiga, Atari ST und MS-DOS

C 64: 77%

Continental Circus

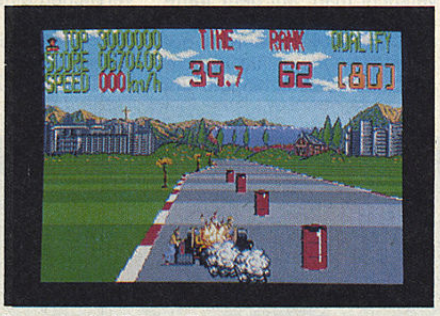
Der Rennzirkus der Formel I gastiert in acht Städten: Packende Rennen rund um die Welt beim Kampf um den Sieg.

Meine Meinung

Continental Circus ist ein Rennspiel, bei dem man mit pausenlosem Bleifuß-Gedröhne nicht weit kommt. Da alle Fahrzeug-Sprites recht groß geraten sind, muß man vor allem in Kurven sehr vorsichtig fahren, um nicht die Stoßstange des Vordermanns zu liebkosen. Ein bißchen "Gas weg" im richtigen Moment und Streckenkenntnis sind neben guten Reaktionen die Garanten für gute Plazierungen. Hat man sich erst mal warmgefahren, kommt man mit Steuerung und Schwierigkeitsgrad gut zurecht. Die Strecken sind gut spielbar.

Hoppla, der flinke Flitzer gerät ins Schleudern (ST)

Ein Blick auf die Karte



Boxenstop in höchster Not

Die Flut an Rennspielen, die seit einigen Monaten in den Spielhallen tobt, schwappt zu den Heimcomputern über. "Continental Circus" ist die Adaption des gleichnamigen Taito-Spielautomaten. Ihr steuert einen Formel-I-Rennwagen über acht Pisten. Um von einem Rennen zum nächsten zu kommen, muß man sich aber erst qualifizieren. Dies schafft Ihr, indem Ihr eine bestimmte Plazierung erreicht. Beim ersten Rennen startet Euer Wagen z.B. auf Platz 100 und muß durch Überholen computergesteuerter Fahrzeuge mindestens auf Rang 80 vorfahren.

Das Ende eines Rennens zu erreichen, ist schon ein Kunststück für sich. Bestimmte Streckenabschnitte müssen innerhalb von Zeitlimits durchfahren werden, sonst bleibt Euer Wagen stehen. Zeitfressend sind Kollisionen mit anderen Autos: Euer Motor fängt nach einem Rempler an zu qualmen und Ihr müßt schleunigst versuchen, eine Box zu erreichen, wo ein Helfer mit einem Feuerlöscher wartet. Fährt man zu lange mit defektem Motor, zerreißt's den Wagen — und das kostet so viel Zeit, daß es schmerzt. Während eines Rennens kann ein kleiner Regenschauer für glitschige Fahrbahnen sorgen. Bei einem Boxenstop werden dann automatisch Regenreifen an Euer Auto montiert.

Die Steuerung per Joystick ist einfach: Joystick vor und zurück sorgt für Gas geben und Bremsen; mit dem Feuerknopf schaltet man zwischen zwei Gängen hin und her. Die Pisten bieten neben reichlich Kurven auch Steigungen. Für jede der acht Strecken gibt es eine andere, durchaus sehenswerte Hintergrundgrafik. Von Beginn an habt Ihr acht "Continues" und könnt so bei der gleichen Strecke weiterfahren, wenn Ihr einmal die Qualifikation nicht geschafft habt.

POWER TIPS

Schwierig wird's, wenn mehrere Computerfahrzeuge nebeneinander fahren. Geht sofort runter vom Gas und paßt auf, daß Ihr den Kerlen nicht hinten reinfahrt. Ganz cool die nächste Gerade abwarten und hier die Burschen überholen. Ein Totalschaden kann schon zuviel sein, um das Zeitlimit zu schaffen. Vorsicht vor Vollbremsungen: Da kann es schon mal passieren, daß ein Hintermann in Euren Wagen crasht. *hl*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Virgin
Distributor: Rushware
Preis: 35 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette)
Genre: Rennspiel

Außerdem geplant für Amiga, C 64

Atari ST: 74%

Curse of the Azure Bonds

Fünf Missionen muß eine tapfere Heldengruppe bestehen, um den Bann eines bösen Zaubers zu brechen.

Das Softwarehaus SSI ergatterte die Lizenz, um Computerumsetzungen der AD&D-Szenarios programmieren zu dürfen. "Curse of the Azure Bonds" ist ein solches AD&D-Computerspiel. Es ist der direkte Nachfolger zu "Pool of Radiance". Erfahrung mit anderen AD&D-Spielen ist aber nicht notwendig, um bei Curse of the Azure Bonds zurechtzukommen.

Eure Rollenspiel-Party besteht aus bis zu sechs Spielfiguren. Die Recken wachen eines schönen Morgens auf und stellen fest, daß ihnen über Nacht geheimnisvolle azurblaue Symbole an die Arme gehext wurden. Sie sehen aus wie Tätowierungen, fühlen sich aber ausgesprochen merkwürdig an — so, als ob etwas Lebendiges unter der Haut kriechen würde. Diese "Azure Bonds" haben merkwürdige Auswirkungen. Mütter schnappen sich schreiend ihre Kinder und laufen davon, wenn sie die Symbole sehen. Die Straßen leeren sich, wenn die Party eine bestimmte Stadt betritt. Andererseits werden Sie jetzt von den Truppen eines bösen Zauberers immer höflich gegrüßt...

Rätsel um die azurblauen Symbole (MS-DOS/EGA)

Das Geheimnis der blauen Male zieht sich als roter Faden durch die umfangreiche Handlung. In fünf Missionen müßt Ihr fünf Oberbösewichter erledigen, um alle Azure Bonds loszuwerden. Das Spielprinzip ist mit dem von Pool of Radiance fast identisch. Bei Kämpfen bestimmt man die Taktik für jede Spielfigur einzeln. Neu sind neben Szenario und Monstern ein paar frische Zaubersprüche und besondere Charakterklassen für extrastarke Spielfiguren. Ihr könnt Eure Helden von Pool of Radiance und "Hillsfar" übernehmen oder ganz neue Charaktere machen.

Meine Meinung

Viel Abwechslung, tolle Missionen und ein ausgereiftes Spielprinzip zeichnen diesen Lekkerbissen aus. Einige Gegner greifen bevorzugt Zauberer an; andere tricksen gleich so heftig mit Magie rum, daß einem schwindelig wird. Durch die vielen Beschreibungen wird eine prima Atmosphäre vermittelt; man kommt sich vor, als wäre man die Hauptfigur in einem Roman.

Die Ähnlichkeiten zu Pool of Radiance sind nicht zu übersehen, aber viel kann man an dem Spielprinzip eigentlich nicht verbessern. Egal, ob man schon AD&D-Fan ist oder nicht — dieses saftige Fantasy-Epos wird kaum einen Computer-Rollenspieler kalt lassen.

Wie geht's weiter? Eine ganze Welt voller Abenteuer wartet auf Euch (MS-DOS/EGA)

POWER TIPS — Ein Kampfspruch in sämtlichen Lebenslagen ist "Stinking Cloud". Beim Begutachten von erbeuteten Gegenständen immer wieder den Spruch "Detect Magic" einsetzen. Magische Gegenstände werden dann mit einem Stern gekennzeichnet. *hl*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Preis: 69 bis 89 Mark (Diskette)
Genre: Rollenspiel

Außerdem geplant für Amiga, Atari ST

C 64:	**83%**
MS-DOS:	**85%**

Demon's Winter

Der Dämon, der aus der Kälte kam: Wo Ölheizungen nicht brennen und Wollschals nichts helfen, hat das Böse eiskalt zugeschlagen.

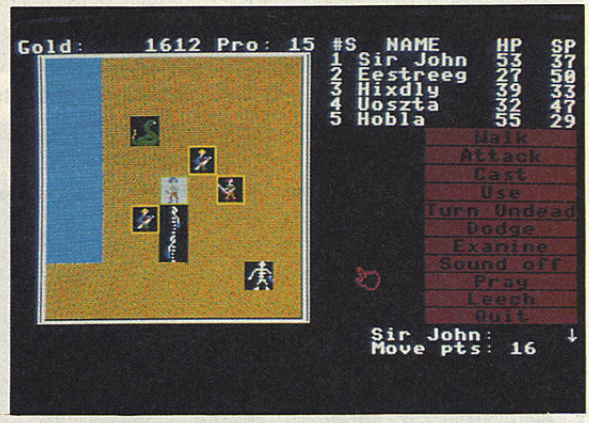
Als die Sonne aufging, war der Kampf vorbei. Es war ein grausamer Kampf, eine Schlacht, wie sie die Welt noch nicht gesehen hat. Die Einwohner eines kleinen Dorfes wurden von Monsterhorden niedergemetzelt. Wer steckt dahinter? Warum dieser furchtbare Angriff? Eine Gruppe von Abenteurern macht sich auf den Weg, um das Geheimnis zu ergründen.

Das ist die Ausgangsposition vom Rollenspiel "Demon's Winter". Ihre Abenteurer-Gruppe erhält den Auftrag, den Anführer der Monsterhorden zu finden und auszuschalten. Zuvor muß die sog. "Party" jedoch erst zusammengestellt werden, wobei sie maximal aus fünf Personen besteht. Jeder der fünf Abenteurer kann einer von fünf Rassen angehören und einen von zehn Berufen ausüben. Sind die Berufe gewählt, müssen den Charakteren Eigenschaften beigebracht werden. Zur Auswahl stehen Umgang mit Schwert, Axt oder Kampfnetz, Jagen in der Wildnis, Suchen von Fallen und Zaubern. Wie leicht eine der insgesamt 31 Eigenschaften zu erlernen ist, hängt wiederum vom Beruf ab. Zum Beispiel kann ein Ritter schlecht mit Zaubersprüchen umgehen, während ein Zauberer Schwerter allenfalls zum Kartoffelschälen benutzen kann. Mönche wiederum können leicht Karate und Kung-Fu erlernen. Im Laufe des Spiels erhöht sich die Fähigkeit der Charaktere, weitere Eigenschaften zu erlernen.

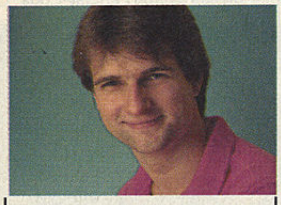
Hier hat alles begonnen: Die Abenteurergruppe auf der Suche

Nachdem das alles geklärt ist, zieht die Gruppe durchs Land. Die Landschaft wird aus der Vogelperspektive dargestellt. Es gibt hier Wiesen, Wälder und Berge genauso wie Wüsten und Dschungel. Bäche und Seen zerteilen das Land, und alles ist umgeben von einem großen Meer. Schnell finden die Charaktere heraus, daß sie nicht allein sind und müssen sich den ersten Kreaturen erwehren. Bei einer solchen Begegnung wird auf einen anderen Bildschirm umgeschaltet, in dem jede Spielfigur einzeln bewegt werden kann. Der Reihe nach werden die Aktionen für die Spielfiguren festgelegt. Falls es einem zuviel werden sollte, können die fünf Helden auch fliehen (besser ein lebender Feigling als ein toter Held). Das Kampffeld wird dazu von einer Grenze umrahmt. Alle Charaktere müssen durch die Stelle der Grenze, an der der erste Charakter den Kampfplatz verließ. Ist ein Kampf glücklich überstanden, findet die Gruppe meistens Geld und nützliche Gegenstände. Das fängt bei besseren Schwertern und Rüstungen an und hört bei Schlüsseln und Zaubertränken noch lange nicht auf.

Nicht benötigte Gegenstände können verkauft werden, wobei die Gruppe so zusätzlich zu Geld kommt. Natürlich hat nicht jede Stadt einen Marktplatz, genausowenig wie jede Stadt einen Heiler oder eine Gilde hat, in der die Charaktere für ihre vollbrachten Taten befördert werden können. Später kann man sich auch ein Schiff zulegen, wobei dann Schlachten auf See stattfinden.



Natürlich wird man auch von Monstern angegriffen



Meine Meinung

Wer sehr komplexe Rollenspiele liebt und auch vor vielen Menüs und vielen Handbuch-Erklärungen nicht zurückschreckt, für den ist "Demon's Winter" genau das Richtige. Allerdings: Eine tolle Bedienung des Programms, wie z.B. bei "Dungeon Master", sollte er nicht erwarten. Teilweise nervte mich das Rumfummeln mit den diversen Untermenüs ganz schön. Genausowenig ist die Grafik des Spiels alles andere als State of the Art, denn es wird alles von oben dargestellt und dazu auch noch mehr oder minder stilisiert, ähnlich wie bei den "Ultima"-Rollenspielen. Dafür wird der Spieler geradzu mit einer Flut von Spielmöglichkeiten überschwemmt. Außerdem sind im Spiel einige nette Rätsel. Rollenspielern ist Demons Winter zu empfehlen.

POWER TIPS

Als erstes sollte man die Stadt ganz in der Nähe aufsuchen, um dort Waffen zu kaufen. Anschließend ein bißchen im Gelände rumstreunen, um dort Monster zu plätten und Geld zu sammeln. Nicht zu weit von der Stadt entfernen, da hier ein Heiler ist. Befördert wird man in der Stadt weiter östlich. Später kann man größere Ausflüge wagen. Unter der Stadt mit der Beförderungs-Gilde ist das Camp derer, die das Dorf zerstörten. Geht hier so bald wie möglich hin und holt Euch Informationen. *hf*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Preis: 79 Mark
Genre: Rollenspiel
Außerdem geplant für C 64

Amiga:	**73%**
Atari ST:	**73%**
MS-DOS:	**73%**

Dragon Spirit

Nicht alle Drachen sind verschlagen und gemein. Ein ausgesprochen hilfsbereiter Drache will bei "Dragon Spirit" eine hübsche Prinzessin retten.

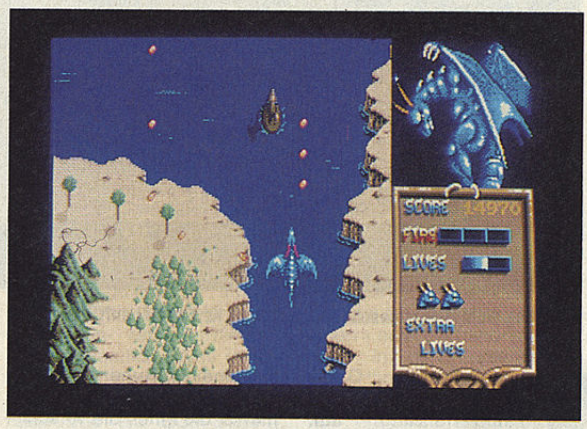
Bei "Dragon Spirit" steuert man einen feuerspeienden Drachen über eine urzeitliche Landschaft. Wie bei den Ballerspiel-Verwandten aus dem Weltraum muß der Drache alles abschießen bzw. wegfackeln, was sich ihm in den Weg stellt.

Zwei Arten von Feinden stellen sich dem schuppigen Helden entgegen: Da gibt's Gegner, die vom Boden aus Feuerbälle auf ihn spucken und Schaaren von fliegendem Getier, das in allen erdenklichen Formationen in der Luft auf den Drachen zufliegt. Vögel, die bei einem Treffer in tödliche Federn zerplatzen oder aus Vulkanen springende Flammen-Adler sind noch die harmloseren Gegner, gegen die sich der Drache wehren muß. Verteidigen kann er sich mit Schüssen in der Luft und mit brennenden Feuerbällen, die er auf den Boden plumpsen läßt. Bei den Heimcomputer-Versionen werden beide Schüsse gleichzeitig durch einen Tastendruck ausgelöst, bei der PC-Engine stehen dafür zwei Feuerknöpfe zur Verfügung.

In Ballerspielen sind verschiedene Extrawaffen, mit denen der Kampfgefährte ausgerüstet werden kann, fast schon selbstverständlich. Zum einen können dem Drachen bis zu drei Köpfe wachsen, die dann entsprechend mehr Schüsse abgeben können. Zum anderen liegen auf dem Boden gelegentlich orange Eier herum, mit denen sich die Feuerkraft der Schüsse erhöht. Damit jedoch nicht genug. Einige Gegner hinterlassen verschiedene farbige Kugeln, mit denen der Drache z.B. kleiner wird und sich so besser durch die gegnerischen Schüsse winden kann. Andere Kugeln machen ihn eine Zeitlang unverwundbar, lassen ihn schneller fliegen oder rüsten ihn neben den normalen Schüssen mit besonders effektiven Schußarten aus.

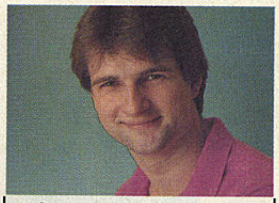
Wirklich nett ist der Gag mit den Extra-Leben. Der Drache verschluckt eine rote Kugel mit einem Herzchen, worauf am Bildschirmrand ein Ei erscheint. Bei der zweiten roten Kugel platzt das Ei auf und ein kleiner Baby-Drache erblickt das Licht der Welt. Erst bei der dritten Kugel ist der Drache ausgewachsen und das Extra-Leben steht zur Verfügung.

Der Drache kann von Gegnern oder von Schüssen dreimal getroffen werden, bevor er ein Leben aushaucht. Bei jedem Treffer verliert er jedoch einen seiner Köpfe und die aufgesammelten Extra-Waffen. Bis zum Ende des achten Levels muß er sich vorkämpfen, bis das Spiel gelöst ist.



Dieser Drache heizt gut ein: viel Spaß beim Feuerspeien (ST)

Ballerspiel-Freunde werden nur ungern aufhören (PC-Engine)



Meine Meinung

Für die PC-Engine ist Dragon-Spirit ein absolutes Muß, die Computer-Versionen sollte man jedoch mit Vorsicht genießen. Während die Engine-Version super spielbar ist, ruckfreie Animation liefert und obendrein geniale Musik enthält, fallen die Heimcomputer-Umsetzungen ab. Da ruckelt und zuckelt es, die Sprites lassen sich teilweise dank der mangelnden Bewegungsfähigkeit des Drachen nicht treffen und die Musik wurde ganz weggelassen. Mir gefiel jedoch, daß sich die Heimcomputer-Umsetzungen mehr an das Automaten-Vorbild halten. Die veränderten Levels der PC-Engine-Version sind hervorragend spielbar, so daß man tatsächlich (entsprechende Übungen vorausgesetzt) auch mal den letzten Level sieht. Trotz dieser Einschränkungen sind auch die Computer-Umsetzungen spielbar. Von der C 64-Version sollte man allerdings Abstand nehmen, denn was sich dort abspielt, erinnert an frühe Spiele in Commodore-Basic.

POWER TIPS

Bei der PC-Engine gibt es ein verstecktes Musik-Menü. Man schaltet es ein, wenn man im Titelbild das Joypad nach links, rechts, unten, oben drückt, dann <Select> und nochmals links.

Bei allen Versionen helfen folgende Tips: Im ersten Level sollte man versuchen, bis zu den Vögeln mit den gefährlichen Feldern kein Level zu verlieren. Einer der blinkenden Vögel hat nämlich einen Super-Schuß, mit dem man das Endmonster recht schnell erledigt. Wenn es auftaucht, genügen zwei bis drei Treffer, dann ist das Tier hin. *hf*

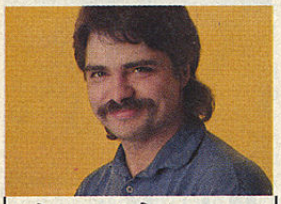
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Tengen
Distributor: Bomico
Preis: 35 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette), 119 Mark (PC-Engine-Modul)
Genre: Action

Amiga:	**66%**
Atari ST:	**65%**
C 64:	**26%**
PC-Engine:	**83%**

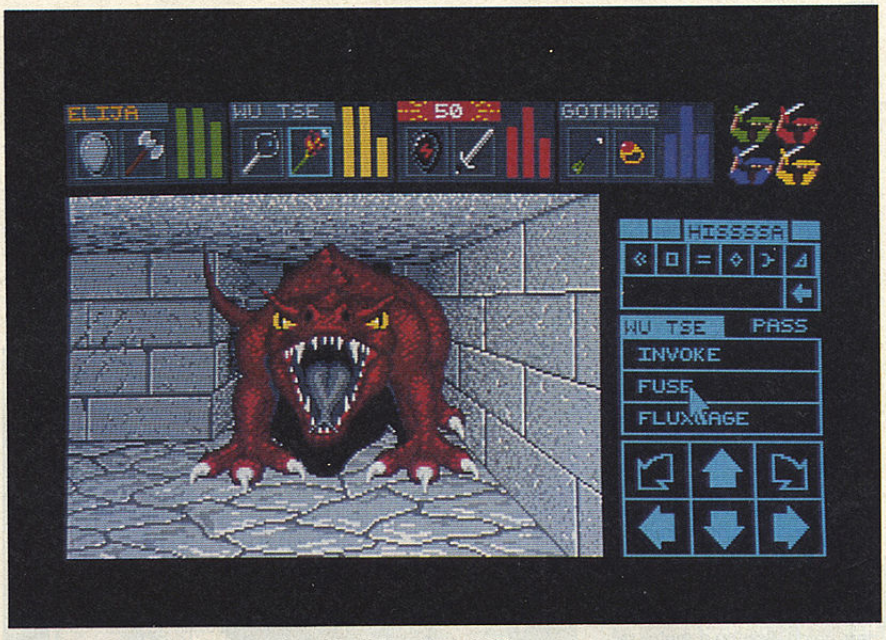
Dungeon Master

Mumien, Monster, Mutationen und Magie: hautnahe Begegnungen mit Ungeheuern in einem tiefen Verlies.

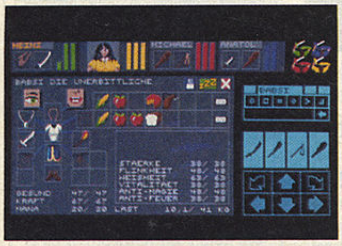


Meine Meinung

Was soll ich zu diesem Programm eigentlich noch sagen? "Dungeon Master" ist schlichtweg "das" Rollenspiel der letzten Jahre. Unglaublich dichte Atmosphäre, realistische Grafik und sehr guter Digi-Sound sprechen für sich. Die komfortable Benutzerführung hat Maßstäbe gesetzt. Wer einmal angefangen hat, sich in dem riesigen Berg-Labyrinth herumzutreiben, kommt nicht so schnell davon wieder los. Selbst wer bislang glaubte, daß Rollenspiel nur etwas für eingefleischte Fanatiker sei, kann diesem Flair nicht widerstehen.



Was mag wohl dieser geschuppte hungrige Kerl vorhaben?(ST)



Der Charakterbildschirm eines Helden (ST)

In dem Rollenspiel "Dungeon Master" spielen Sie einen Zauberlehrling, der mehrere Jahre im Tiefschlaf verbracht hat. Als Sie wieder erwachen, hat sich einiges in Ihrer Umgebung verändert. Krieg und Chaos sind über das Land gekommen und Ihr alter Lehrmeister ist in den riesigen Gewölben eines Berges verschwunden. Er läßt Ihnen aber eine Nachricht zukommen, daß der böse Lord Chaos im Zauberberg hockt und für das Unheil im Lande verantwortlich ist. Sie sollen sich vier Helden aussuchen, die in dem Berg den "Power-Gem" suchen sollen um damit Lord Chaos das Handwerk zu legen. Dungeon Master wartet mit einer äußerst realistischen Grafik und durchdachten Benutzerführung auf. Nicht nur, daß Sie alle Gänge des zwölf Stockwerke hohen Dungeons in schönster 3D-Grafik sehen. Auch alle Monster und Feinde sind in 3D-Grafik dargestellt und animiert. Die Monster verhalten sich quasi intelligent. Wenn Sie von einer Monstertruppe gesehen werden, wird diese Sie durch die Gänge verfolgen, oder vor Ihnen weglaufen, wenn Ihre Party zu stark ist.

Alle Gegenstände sind überaus plastisch dargestellt. Damit Ihre Charaktere diese Items auch transportieren können, haben Sie einen Extrabildschirm für jeden Charakter. Hier werden nicht nur alle Rollenspielwerte angezeigt, sondern auch die Kleidung, wie hungrig die Charaktere sind und ein großer Rucksack. In diesem können bis zu 17 Gegenstände untergebracht werden, um später darauf zurückzugreifen. Das Magie-System von Dungeon Master besteht aus einer Art Runen-Alphabet. Unterwegs finden Sie Pergamente, die Ihnen die verschiedenen wirkungsvollen Kombinationen des Alphabetes verraten.

Wer es allerdings etwas eiliger hat, kann sich ja auch die Mühe machen und alle Kombinationen der Symbole ausprobieren. Nicht nur bessere Rüstungen und Schätze findet die Party unterwegs, sondern auch Nahrung, Kleider, diverse magische Tränke, Schlüssel und sogar Fackeln. Wenn Sie kein magisches Licht erzeugen, wird es allmählich düsterer, weil die Leuchtkraft der Fackeln nachläßt.

POWER TIPS

Zwei Zauberer und zwei gute Kämpfer sind eine erfolgversprechende Party-Kombination. Die Charaktere nicht "Resurrecten" sondern besser durch "Reinkarnation" zum Leben erwecken. Dadurch werden die Spielfiguren schneller befördert.

Im vierten Level gibt es eine gute Stelle, um die Party bequem ein paar Stufen befördern zu lassen. Kurz vorm Ende des Levels ist eine kleine Kammer mit "Screamers", die sich immer wieder auffüllt. Also rein, alle Screamers plattmachen, die Treppe runter, wieder rauf... und so weiter.*mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: FTL
Distributor: Ariolasoft
Preis: 89 Mark (Diskette)
Genre: Rollenspiel

Außerdem geplant für MS-DOS

Amiga:	**93%**
Atari ST:	**95%**

Elite

Beim Klassiker "Elite" treiben Sie im tiefsten Weltraum Handel und müssen sich gegen finstere Piraten zur Wehr setzen.

Sie haben von Ihrem kürzlich und unter mysteriösen Umständen verstorbenen Onkel einen kleinen Frachtraumer geerbt, eine schmucke "Cobra MKIII". Da Sie gerade Ihren Weltraumführerschein bestanden haben, steht Ihrer Karriere als kosmischer Händler nichts mehr im Wege. Leider sind gerade am Anfang Ihre finanziellen Mittel und die Ausrüstung des Schiffes mehr als dürftig. Nun heißt es erstmal genügend Geld verdienen, um die Cobra ein wenig auf den neuesten Stand der Technik zu bringen. Mit mehr Geld können z. B. bessere Laser, stärkere Schilde, ein größerer Frachtraum und andere feine Sachen gekauft werden.

Insgesamt gibt es rund 2000 verschiede Planeten in acht Galaxien, mit denen Sie Handel treiben können. Unterschiedliche Regierungen und die Wirtschaftskraft der Planeten geben Auskunft über die zu erwartenden Preise der dort vorhandenen Waren. Alles in allem stehen rund zwei Dutzend Artikel zum Handel bereit — vom einfachen Nahrungsmittel bis zur illegalen Fracht, wie Sklaven und Drogen.

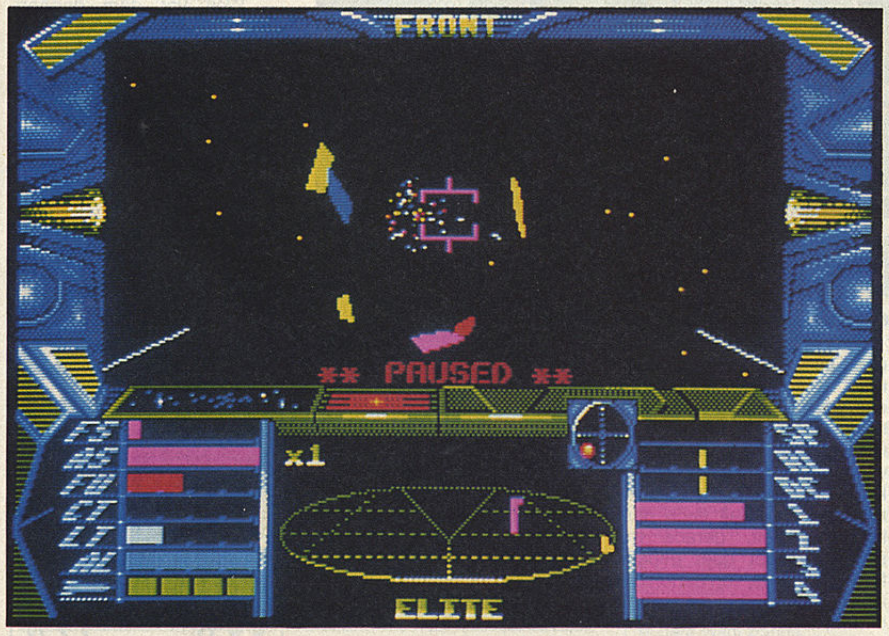
Dieser Cobra-Raumer ist bis unters Dach vollgestopft (Amiga)

POWER TIPS

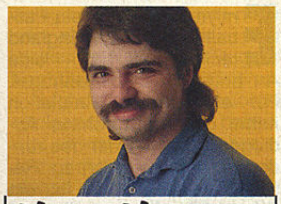
Um möglichst schnell zu Geld zu gelangen, solltet Ihr Handelsbeziehungen zwischen einem armen Agrarplaneten und einer reichen Industriewelt aufziehen. Hier mit Computern und Fellen hin- und herfliegen, bringt ordentlich Kohle in die Kasse. Mit ausreichend Geld erstmal einen größeren Frachtraum und ein ECM-System kaufen. *mh*

Leider sind Sie aber nicht alleine im Weltall. Es gibt unfreundliche Zeitgenossen, die Ihnen und Ihrer Fracht ans Leder wollen. Hier müssen dann die Laserkanonen sprechen. Für jeden von Ihnen abgeschossenen Piraten bekommen Sie eine dicke Prämie und einen entsprechenden Vermerk in der Personalakte. Wenn Ihre Abschußliste einen bestimmten Stand erreicht, wird Ihre Einstufung geändert. Das reicht von "Harmlos" über "Gefährlich" bis zum "Elite"-Status. Ab und zu erhalten Sie auch Aufträge spezieller Art angeboten, die bei Erfolg mit Geld oder einem besonderen Gegenstand belohnt werden.

Nicht nur Piraten sind Störenfriede im All. Auch fiese Aliens, die sogenannten Thargoiden, machen die Milchstraße unsicher.



Bummm! Und schon wieder hat ein Pirat sich an uns die Zähne ausgebissen (Amiga/ST)



Meine Meinung

Das Spiel "Elite" hat mich schon um so manche Nachtruhe gebracht. Früher flog ich auf dem C 64 durchs All. Heute brause ich grafisch etwas schöner mit Amiga oder ST die gleichen Galaxien nochmal ab. Die 3D-Grafik ist wirklich gelungen und ausreichend schnell, um ein gutes Fluggefühl zu garantieren. Wer sich nicht in seinen Cobra-Raumer setzt, um Piraten und Thargoiden das Fürchten zu lehren, hat eines der schönsten Spieleerlebnisse der letzten fünf Jahre verpaßt. Die Motivation, nur mal eben ein paar Credits zu machen, um sich einen besseren Laser zu kaufen, ist ungeheuer hoch.

POWER PLAY STECKBRIEF

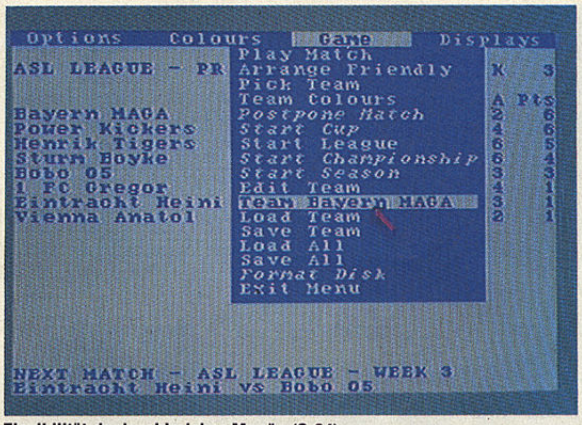
Hersteller: Firebird
Distributor: Ariolasoft
Preis: 49 bis 89 Mark (Diskette)
Genre: Handelsspiel

Amiga:	85%
Atari ST:	85%
C 64:	87%
MS-DOS:	85%

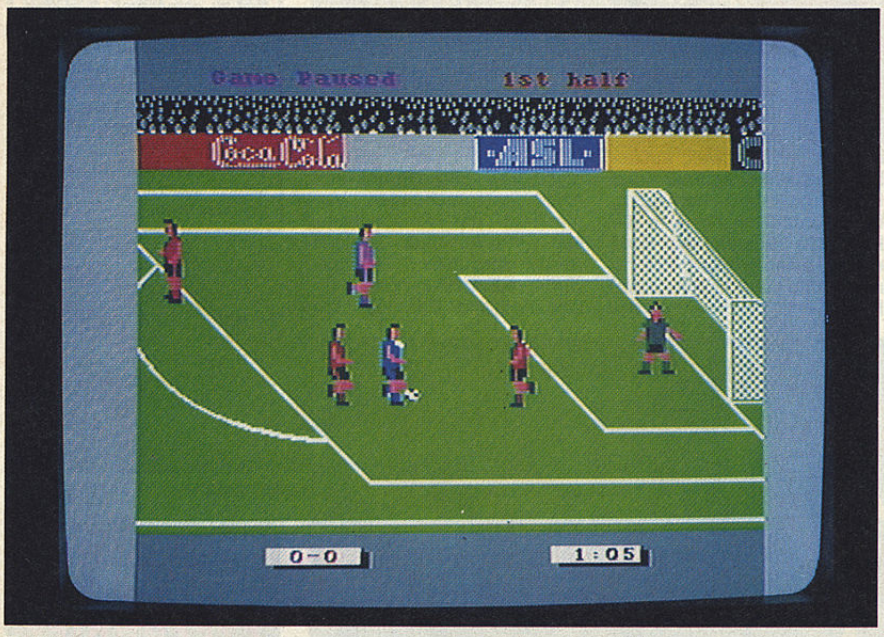
Emlyn Hughes Int. Soccer

Hackentricks und sanfte Schüsse: Eine spieltechnisch anspruchsvolle Fußballsimulation läßt Kicker-Herzen höher schlagen.

Emlyn Hughes ist ein Fußballtrainer, der in England recht populär ist — eine Art britischer Otto Rehhagel. Für eine Fußball-Simulation nahm das Softwarehaus Audiogenic den Kenner des runden Leders unter Vertrag. Resultat dieser Aktion ist ein Sportspiel mit dem ellenlangen Titel "Emlyn Hughes International Soccer" (kurz "EHIS"). An Schwierigkeitsgraden für Anfänger und Profis herrscht kein Mangel. Ihr könnt die Stärke jeder Mannschaft beliebig einstellen. Für jeden einzelnen Spieler gibt es je ein bis drei Angriffs-, Verteidigungs- und Geschwindigkeits-



Flexibilität dank zahlreicher Menüs (C 64)



Ein Stürmer stürmt mit finst'rer Miene, der Torwart harrt aus auf der Linie (C 64)

Punkte. An Spielmodi gibt es neben Partien gegen den Computer einen "Zwei-Spieler-gegeneinander"- und einen Teamwork-Modus. Im letzteren kicken zwei Spieler in derselben Mannschaft gegen ein Computerteam — Doppelpässe und Gefluche garantiert!

EHIS wartet mit so ziemlich allen Fußballregeln auf: Abstoß, Eckball und sogar Freistoß und Elfmeter sind dabei. Je nachdem, wie lange man den Feuerknopf gedrückt hält, macht man einen schwachen oder starken Schuß. Außerdem spielt es eine Rolle, in welche Richtung der Joystick gedrückt wird, wenn man den Feuerknopf losläßt. Je nach Position wird der Ball flach oder hoch gespielt, gerade geschossen oder quer gepaßt. Mit acht Teams, von denen der Computer beliebig viele übernimmt, könnt Ihr eine Liga oder einen Pokal-Wettbewerb starten. Das Programm errechnet immer die aktuelle Tabelle. Spielstände können jederzeit gespeichert werden.

In vielen Menüs kann man so ziemlich jeden Parameter einstellen. Ändert die Namen der Mannschaften und Spieler. Bestimmt die Spielzeit. Stellt alle Farben nach Belieben ein, laßt Euren Torwart vom Computer steuern und legt fest, wieviel Auswechselspieler pro Partie zulässig sind.

Meine Meinung

Gefährlich, gefährlich: man setzt sich eines nachmittags hin, fängt gemütlich eine Liga mit vielen Computergegnern an und spielt... und spielt... und spielt. So harmlos EHIS auch aussieht, es hat echte Dauerbrenner-Qualität. Man kann mit dem Ball viel anstellen und einige tolle technische Kabinettstückchen bis hin zum Hackentrick vollführen — schwer, aber machbar. Die Sound-Effekte helfen, die Fußball-Atmosphäre einzufangen: das Publikum stöhnt regelrecht, wenn der Ball knapp am Tor vorbeistreicht.

POWER TIPS

Hier sind zwei Methoden, um die Torhüter der Computerteams eiskalt zu überwinden:
— Weit vor dem gegnerischen 16-Meter-Raum einen hohen Weitschuß loslassen (Feuerknopf gedrückt halten, Joystick in die entgegengesetzte Richtung ziehen und dann den Knopf loslassen).
— Gemütlich mit dem Ball auf den Torwart zuspazieren. Im letzten Moment, bevor der Torhüter den Ball berührt, den Ball ins lange Eck spitzeln. Tor! *hl*

POWER PLAY STECKBRIEF

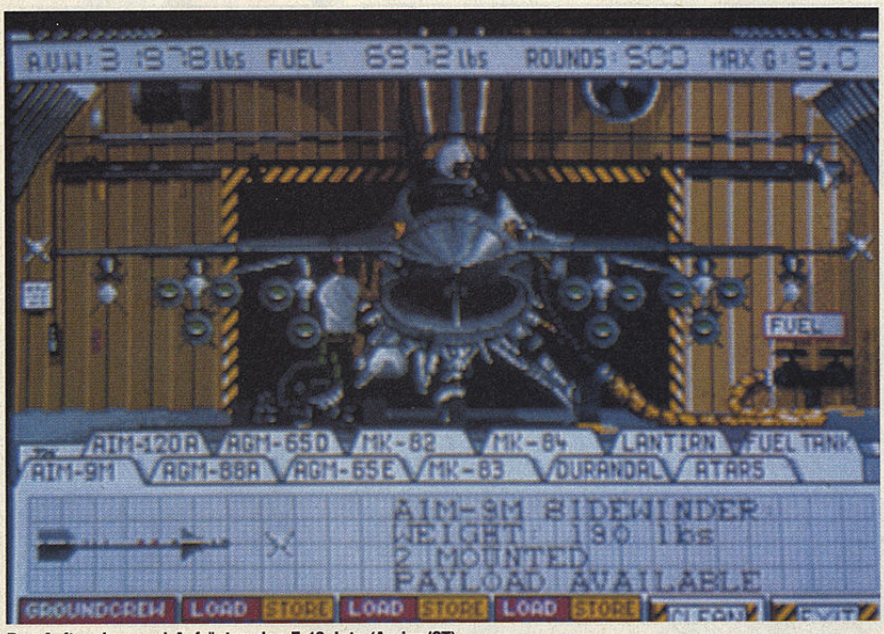
Hersteller: Audiogenic
Distributor: Rushware
Preis: 35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)
Genre: Sportspiel

Außerdem geplant für: Amiga, Atari ST

C 64: 79%

F-16 Combat Pilot

Bei Wind und Wetter zischt der furchtlose Pilot durch die Wolken. Sein Flugzeug ist ein supermoderner F-16-Jäger.

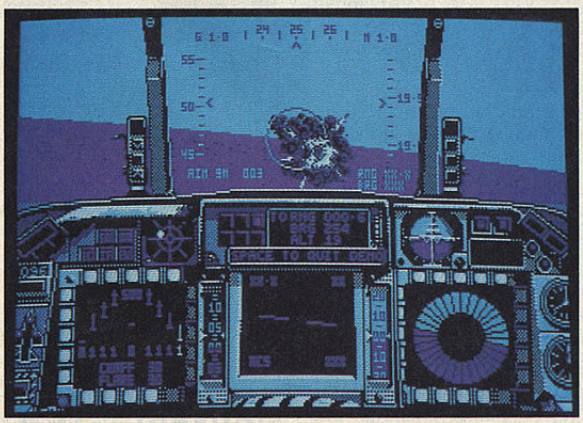


Das Auftauchen und Aufrüsten des F-16-Jets (Amiga/ST)

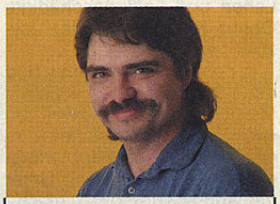
Flugsimulationen über den Kampfjet F-16 erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Neben "F-16 Falcon" werden auch in "F-16 Combat Pilot" Ihre fliegerischen Künste bei diesem amerikanischen Düsenjäger verlangt.

Am Anfang dürfen Sie Ihrem Piloten einen netten Namen geben, der dann zusammen mit Erfolgen und Missionen auf Diskette gespeichert wird. Wenn Sie sich dann für die Art Ihres Auftrages entschieden haben, kann es richtig losgehen. Zur Auswahl stehen nicht nur die obligatorischen Trainingsflüge, sondern auch beinharte Kampfeinsätze gegen feindliche Panzer, Fabriken, Rollbahnen und Flugzeuge. Sogar eine Spionagemission ist mit drin. Aber passen Sie bei den Trainingsflügen auf. Im Gegensatz zu anderen Programmen können Sie bereits hier eine gepflegte Bruchlandung bauen. Nachdem Sie sich für eine der Missionen entschieden haben, geht es in den Kartenraum. Hier werden Sie über mögliche Ziele, eigene Flugplätze, Tageszeit und Wetterlage informiert. Etwas mehr oder weniger Wind, ein paar Wolken oder sogar ein Flug zur Nachtzeit läßt sich realisieren.

Nachdem Sie alle Missionen erfolgreich absolviert haben, wird es erst richtig interessant. Jetzt geht es um einen kompletten Krieg, den Sie überstehen müssen. Hier dürfen Sie dann nicht nur alleine fliegen, sondern auch ganze Staffeln an bestimmte Einsatzorte dirigieren. Erfolg oder Mißerfolg hat dann direkte Auswirkungen auf die Fortsetzung der kriegerischen Handlungen. Ihr Ziel ist es, mit strategisch und taktisch klugen Einsätzen den Gegner zur Kapitulation zu bewegen.



Luftkampf mit einer feindlichen Maschine (MS-DOS/CGA)



Meine Meinung

Neben der Jet-Simulation "Falcon" von Spektrum Holobyte, ist "F-16 Combat Pilot" eines der schönsten Programme dieser Art. Die Grafik der Landschaft ist zwar nicht ganz so detailliert wie bei Falcon, aber das Cockpit und die Instrumente sind überaus realistisch. Sehr gut gelungen sind das Fluggefühl, die tollen Missionen und die Wetterbedingungen. Auch mit den vielen taktischen und strategischen Optionen kann man sich nach Lust und Laune richtig austoben. Wer noch eine super Jet-Simulation sucht, sollte "F-16 Combat Pilot" unbedingt in die engere Wahl ziehen.

POWER TIPS

Erstmal Trainingsflüge absolvieren, um ein Gefühl für die Maschine zu bekommen, und die Landung probieren. Denn in der Luft rumgondeln ist zwar recht einfach, aber das richtige Landen ist eine Wissenschaft für sich. Am Anfang viele Nachtmissionen aussuchen; hier ist die Gefahr, von feindlichen Jägern erwischt zu werden, recht gering. Möglichst unter 500 Fuß fliegen, damit man keinen Ärger mit den SAM-Stellungen bekommt. Wenn sie einen doch mal am Wickel haben, unbedingt mit viel Chaffs, Flairs und gewagten Flugmanövern arbeiten. *mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

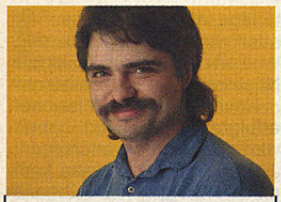
Hersteller: Digital Integration
Distributor: Rushware
Preis: 59 bis 79 Mark (Diskette)
Genre: Simulation

Außerdem geplant für C 64

Amiga:	**84%**
Atari ST:	**84%**
MS-DOS:	**82%**

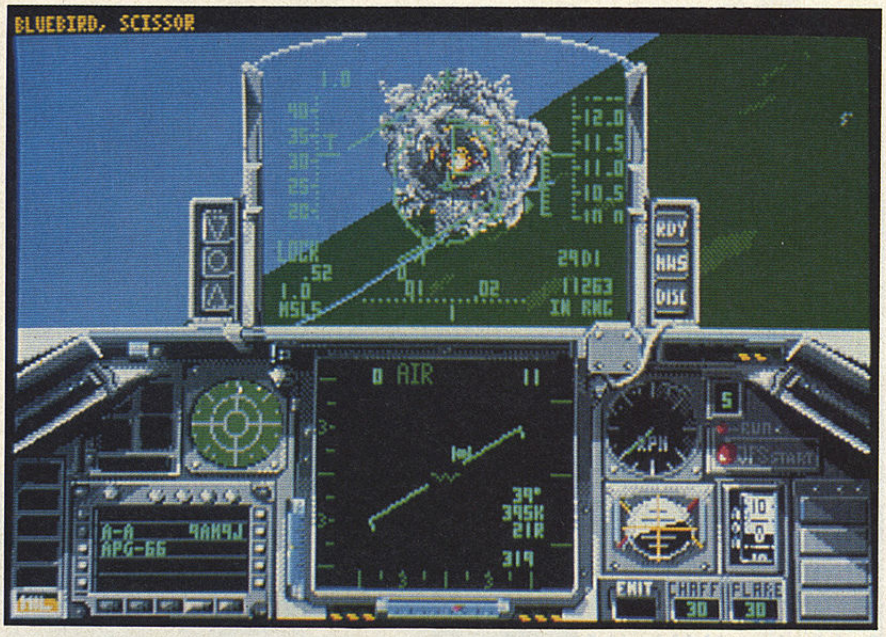
F-16 Falcon

Fliegen erster Klasse: Mit einer schnellen F-16 besteht Ihr spannende Luft-Duelle in einem Dutzend Missionen.



Meine Meinung

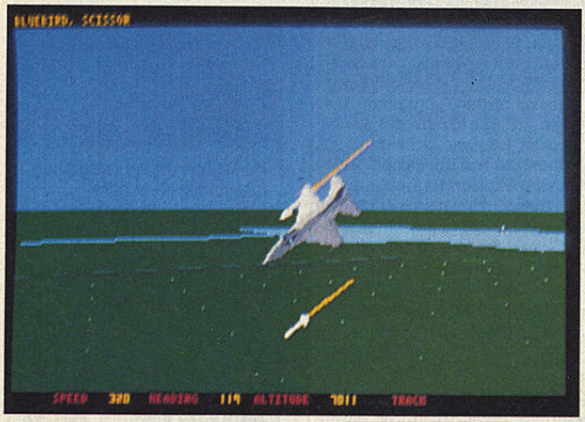
Was für eine Simulation! Für den Flugzeug-Fan ist dieses Programm ein wahres Fest. Ein hervorragendes und sehr realistisches Fluggefühl, hammerharte Missionen, einstellbare Schwierigkeitsgrade und ein schönes Fluggelände versprechen monatelangen Spielspaß. Die tolle und sehr schnelle 3D-Grafik sowie der gute Sound tragen ihren Teil zum gelungenen Flugspaß bei. Allerdings muß ich sagen, daß es mit "mal eben schnell fliegen" nicht getan ist. Wer sich "Falcon" zulegt, muß sich erst einmal durch ein umfangreiches Handbuch wühlen, um mit den zahlreichen Instrumenten klarzukommen.



Im harten Luftkampf hat die feindliche Maschine den Kürzeren gezogen (Amiga/ST)

Die F-16 ist eines der technisch besten Kampfflugzeuge der Welt. Da wir als Normal-Sterbliche wohl nie die Gelegenheit haben werden, mit so einer Höllenmaschine durch die Luft zu brausen, müssen wir uns auf Computer-Simulationen beschränken. Mit "F-16 Falcon" hat die Spectrum Holobyte einen der realistischsten Flugsimulatoren für Heimcomputer programmiert. Hier darf der Heimpilot ohne Gefahren für Leben und tiefflugschädigte Ohren fliegen, was der Joystick hergibt.

In dem Hauptprogramm und der seit neuestem erhältlichen Mission-Disk sind je zwölf unterschiedliche Missionen eingebaut, die der Pilot erfolgreich absolvieren muß. Unter den Aufträgen sind so einfache Missionen wie das Zielbombardieren auf Trainingsziele, aber auch so schwierige Dinge wie das Auschalten von zwei strategisch wichtigen Brücken. Bodengeschütze Flugabwehrstellungen und feindliche Düsenjäger erleichtern Ihre Aufgabe auch nicht gerade. Neben dem Fliegen müssen Sie aber auch für die richtige und ausgewogene Bewaffnung Sorge tragen. Rund 80 verschiedene Anzeigen wollen ständig beobachtet und kontrolliert werden. Verschiedene andere Blickrichtungen stehen auch noch zu Verfügung: von außen, aus der Satellitensicht oder vom Tower aus. Alle Erfolge und Missionen werden zusammen mit dem Pilotennamen auf Diskette gespeichert.



Der Jet von außen, wie er zwei Raketen abfeuert (Amiga/ST)

POWER TIPS

Am Anfang einige Trainingsrunden als Leutnant fliegen, um sich an die Maschine zu gewöhnen. Später ruhig mal ein paar ungewöhnliche Manöver fliegen, um die Belastungsgrenze des Jets herauszufinden. Wer einen Auftrag tief im feindlichen Hinterland hat, sollte möglichst mit hoher Geschwindigkeit und unter 500 Fuß Höhe fliegen. So erwischen einen die SAM-Stellungen nicht so gut. Das Landemanöver von der Außenansicht betrachten, hier kann man sehr gut Flugfehler erkennen und korrigieren. *mh*

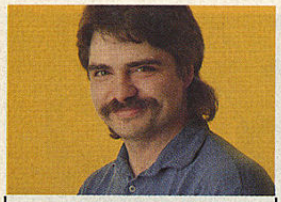
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Spectrum Holobyte
Distributor: Ariolasoft
Preis: 89 bis 149 Mark (Diskette)
Genre: Simulation

Amiga:	**90%**
Atari ST:	**90%**
MS-DOS (XT):	**87%**
MS-DOS (AT/EGA)	**90%**

Golvellius

Ein kleiner grünhaariger Wicht auf der Suche nach einer entführten Prinzessin. Wird er sie befreien können?



Meine Meinung

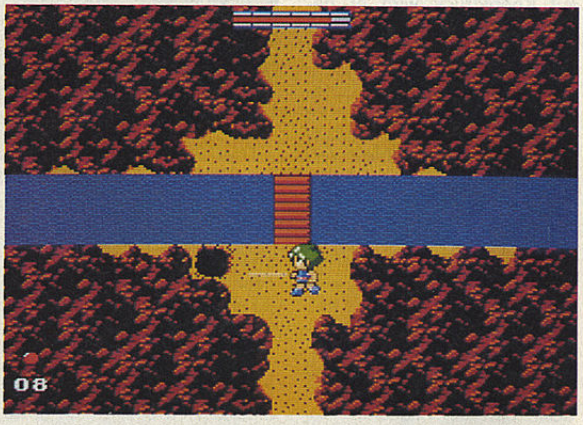
Vorab eine Warnung: "Golvellius" macht im höchsten Grade süchtig und gefährdet Ihre Nachtruhe. Nintendo-Besitzer, die schon mit "Zelda" rechteckige Augen bekamen, wissen, wovon ich spreche. Bei diesem Action-Adventure stimmt einfach fast alles. Die Grafik ist toll, der Sound tötet einem nicht den letzten Nerv und es spielt sich hervoragend. Die große Landschaft, die vielen Extras und die tolle Unterwelt reichen für eine langanhaltende Motivation. Leider haben die Sega-Leutchen keine Batterie zum Speichern der Spielstände in das Modul eingebaut. Die Idee mit dem Paßwort ist zwar auch O.K., aber bei 32 Stellen wird man bei der Eingabe schier wahnsinnig — ganz schön nervig auf Dauer.

Der finstere Oberschurke "Golvellius" hat die arme Prinzessin Rena entführt. Sie steuern den jungen und grüngelockten Knaben Kelesis. Dieser ist über die Entführung seiner Herzdame sichtlich sauer und macht sich auf den Weg, um sie zu befreien.

Die Eingänge der Unterwelt öffnen sich erst, wenn ein paar der zahlreichen Gegner von unserem Helden erledigt wurden oder ein bestimmter Stein weggeschoben wird. Die Oberwelt ist aus der Vogelperspektive zu sehen, die Unterwelt wird abwechselnd von der Seite oder von oben gezeigt.

Um den bösen Golvellius zu besiegen, braucht unser Held sieben versteckte Kristalle, die leider alle von widerlichen Monstern bewacht werden. Erst wenn Kelesis diese Kristalle ergattert hat, kann er sich an die Befreiung der Prinzessin machen. Natürlich schickt der Ober-Finsterling ganze Horden von Monstern los, um Kelesis das Bildschirmleben auszupusten. Schlangen, mutierte Schildkröten, dicke Fliegen und eklige Skelette sind nur ein kleiner Teil der feindlichen Armada. Nach dem Gefecht mit den Monstern kann Kelesis tüchtig Kleingeld aufsammeln, das von den verpufften Gegnern übrigbleibt. Glücklicherweise leben in unterirdischen Höhlen ganze Heerscharen von alten Damen, die mit feinen Extras und Informationen handeln. Ab und an findet der Spieler in einer Höhle auch einen freundlichen Gesellen, der verbrauchte Lebens-Energie kostengünstig wieder abgibt.

Um das Programm nicht an einem Stück durchspielen zu müssen, erhält man ein 32 Stellen langes Paßwort, mit dem man an alter Stelle weiterkämpfen kann.



Links hat sich eine dunkle Höhle geöffnet (Sega Master System)

Igitt, eine dicke rote Schlange will unserem Helden an die grünen Haare (Sega Master System)

POWER TIPS

An einigen Stellen der Oberwelt kann sich Kelesis in eine geschützte Ecke verkriechen. Jetzt greifen pausenlos irgendwelche Viecher an, die unserem Helden aber nicht mehr schaden können. So kann man beruhigt Geld scheffeln, um sich bessere Rüstungen und dicker Schwerter zu kaufen. Da man das Paßwort nicht immer automatisch erhält, wenn Ihr das Bildschirmleben aushaucht, sollte man gewissenhaft die Kombinationen aufschreiben, die Euch die netten Feen verraten. *mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Virgin Games
Preis: 89 Mark (zwei Mega Cartridge)
Genre: Action Adventure

Sega Master System: 77%

Gotcha

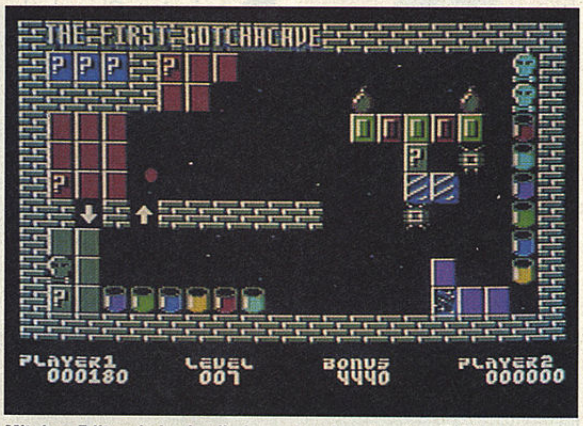
Rauf und runter: Steuern Sie einen Ball bei seiner kurzweiligen Abräumerei oder basteln Sie per Editor eigene Levels.

Meine Meinung

Gotcha hat fast den Sucht-Koeffizienten eines Klassikers "Boulder Dash". Wenn man knurrend vor dem Computer sitzt, weil manche Level derart hinterfotzig aufgebaut sind, vergehen die Stunden wie im Flug. Programmierer Oliver Kirwa programmierte vor einiger Zeit für die Zeitschrift "Happy-Computer" das Listing "Crillion"; "Gotcha" ist eine erfreuliche Weiterentwicklung seiner Spielidee. Vom Editor über High-Score-Listen für jeden Level bis zur pixelgenauen Steuerung ist alles da, was das Herz begehrt. Egal, ob man miteinander oder gegeneinander antritt, Spaß bringt's allemal. Endlich wieder ein tolles Geschicklichkeits-Spiel für den C 64 — und das zu einem fairen Preis.

Ein bekanntes Spielprinzip: In "Gotcha" räumen Sie Blöcke mit einem Ball ab. Doch wer meint, den 800sten "Pong"-Verschnitt vor sich zu haben, irrt sich: In diesem Spiel steuert man den Ball und nicht den Schläger. Noch eine Tücke: Man bewegt den Ball zwar nach links und rechts, aber nicht nach oben oder unten — das macht er ganz alleine. Er pendelt beharrlich zwischen "Decke" und "Boden", auf Knopfdruck wird er beschleunigt.

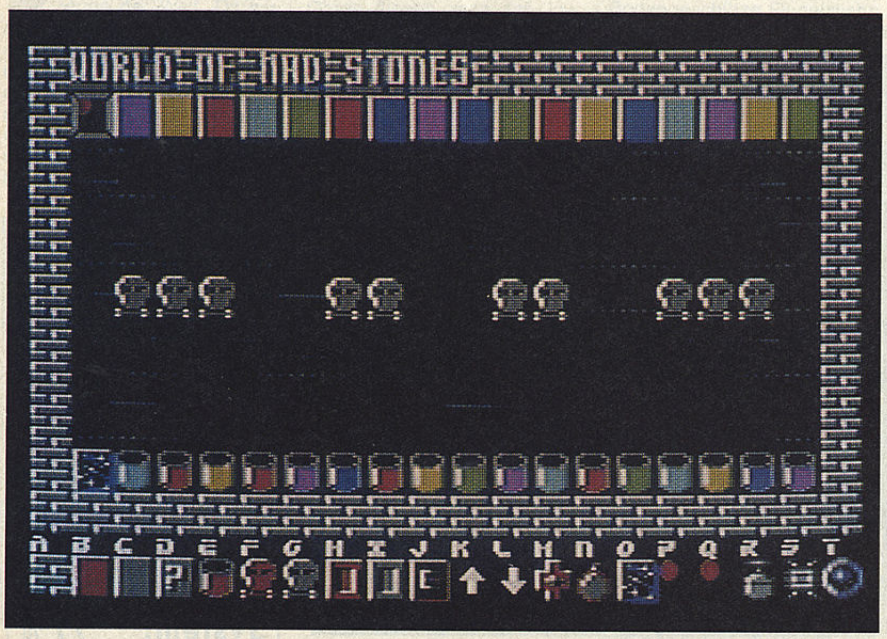
Es gibt Blöcke in verschiedenen Farben, die sich auflösen, wenn man sie mit dem entsprechend eingefärbten Ball berührt. Außerdem im Angebot: "Stationäre" Totenköpfe in verschiedenen Farben. Stimmt die Farbe des Balls und des Totenkopfs überein, ist bei einer Kollision der Ball futsch. Graue Totenköpfe ziehen bei Berührung ein Leben ab; egal, welche Farbe der Ball gerade hat. Natürlich gibt's noch diverse Tierchen, die frei auf dem Bildschirm herumschwirren und gemieden werden müssen, wenn Sie kein Bildschirm-Leben verlieren wollen.



Mit dem Editor sind schnell eigene Levels entworfen (C 64)

Drei Spielvarianten stehen zur Wahl. Da wäre zuerst die gewöhnliche Kopfnuß für Solo-Spieler. Sie besteht aus 20 happigen Levels, die man frei anwählen kann. Wenn man die geschafft hat, gibt's noch mal 20 als Zugabe. Diese sind entsprechend härter zu lösen. Sitzt man zu zweit vor dem Computer, so hat man die Wahl, miteinander oder gegeneinander zu spielen. In je 40 Levels kann man sich entweder raffgierig Boni wegschnappen oder galant aus der Patsche helfen.

Ein Editor ist ebenfalls im Programm integriert. Er ist ohne viel Laderei jederzeit zu erreichen und einfach über die Tastatur zu bedienen. Man kann seine selbstentworfenen Levels auf Diskette speichern und jederzeit an seine Freunde weitergeben. *al*



Auf und nieder, immer wieder (C 64)

POWER TIPS

— Cool bleiben: In manchen Levels muß man sofort reagieren, sonst rammt man einen Totenkopf.

— Auch wenn man's nicht glauben mag: jeder Level ist lösbar. Manchmal muß man verschlungene Wege gehen, um zum Ziel zu kommen. *al*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Kingsoft
Distributor: Kingsoft
Preis: 29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette)
Genre: Geschicklichkeit

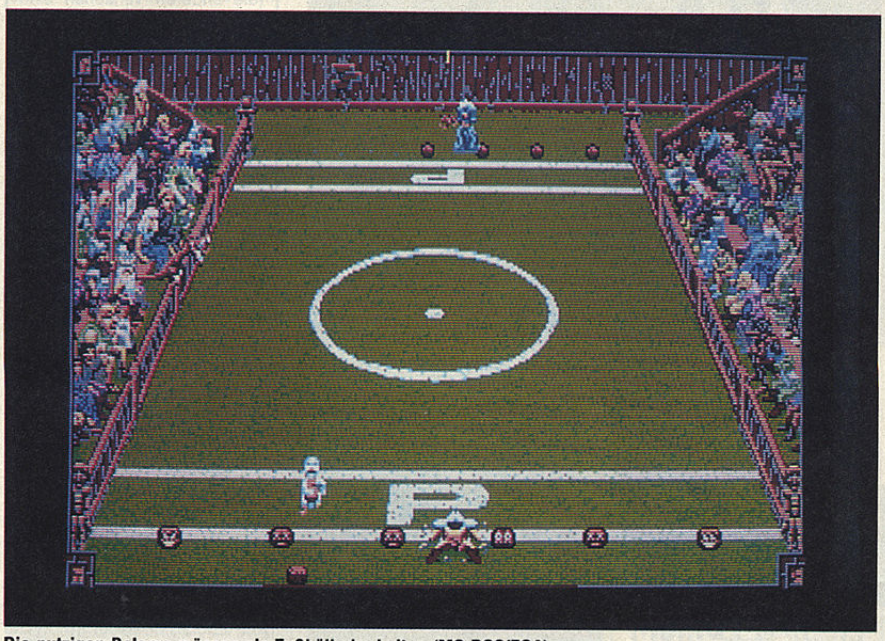
Außerdem geplant für Amiga, Atari ST und MS-DOS

C 64: 76%

Grand Monster Slam

Da lacht der Troll: Große, fiese Monster kicken kleine, niedliche Pelztierchen durch die Luft. Wer tritt mit?

Mit Fußball oder Eishockey kann man keinen Ork und keinen Goblin aus der Erdhöhle hervorlocken. Richtige Monster interessieren sich nur für den "Grand Monster Slam", ein rasantes Ball-Duell. Zwei Gegner stehen sich an den Grundlinien eines Spielfelds gegenüber. Sieger ist derjenige, der zuerst alle Bälle ins Feld des Gegenspielers gekickt hat. Das Monster auf der anderen Seite schläft nicht und schießt die Bälle fleißig wieder zurück... sofern man überhaupt von "Bällen" reden kann. Als Kickgeschosse müssen beim Grand Monster Slam nämlich Beloms herhalten, niedliche kleine Pelzgeschöpfe (Monster können auf solche Feinheiten halt keine Rücksicht nehmen). Wird ein Belom aus dem Stadion herausgekickt, gibt's einen Strafstoß für den Gegner: schafft er es, eine Ente in Ihre Spielzone zu schlenzen, wechseln drei seiner Beloms auf Ihre Seite. Im K.O.-System treten acht Gegner an. Nach dem dritten Sieg dürfen Sie eine Liga aufrücken, nachdem ein Zwischenspiel gewonnen wurde. Es gibt insgesamt drei Gruppen mit je acht Monstern. Von Liga zu Liga werden Ihre Gegner besser; außerdem verändert sich das Spielfeld. In einem weiteren Zwischenspiel müssen Sie zwischen den einzelnen Monster Slam-Runden rachelüsterne Beloms wegschubsen, um keine Punkteabzüge hinnehmen zu müssen. Die computergesteuerten Gegner haben alle besondere Taktiken und Eigenarten.



Die putzigen Beloms müssen als Fußbälle herhalten (MS-DOS/EGA)

Meine Meinung

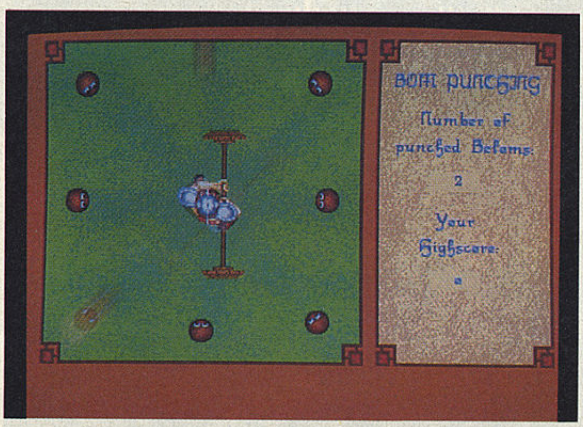
Aus einer einfachen Grundspielidee haben die Grand Monster Slam-Macher ein höchst vergnügliches und ausgefeiltes Sport-/Geschicklichkeits-Spiel gezimmert. Das Belom-Kicken ist wesentlich trickreicher, als es auf den ersten Blick aussieht. Durch geschickte Joystick/Feuerknopf-Manöver kann man die Kerlchen in alle möglichen Richtungen und Höhen schießen — sie prallen sogar effektvoll von den Banden ab. Die listigen Computergegner darf man keine Sekunde aus den Augen lassen. Die witzigen Zwischenspiele lockern den Ablauf immer wieder angenehm auf.

Grafik und Musik von Grand Monster Slam sind sehr gekonnt gemacht. Insgesamt ein gelungenes Spiel, das Spaß macht und sehr witzig ist.

POWER TIPS

— Wenn man den Joystick nach unten und gleichzeitig den Feuerknopf drückt, macht Eure Spielfigur eine provozierende Geste. Das ist nicht nur ein grafischer Gag: Je öfter man seinen Gegner so ärgert, desto nervöser wird er und fängt an, Beloms, in die Zuschauerränge zu kicken. Dafür bekommt Ihr einen Strafstoß.

— Unbesiegbar werdet Ihr bei der MS-DOS-Version, wenn Ihr folgenden Cheat-Modus anwendet: Beim Hauptmenü (Wenn der Text "The king allows.." erscheint) müßt Ihr "Losers.help!" eintippen. *hl*



Die "Rache der Beloms" als schwieriges Zwischenspiel (Amiga)

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Rainbow Arts
Distributor: Rushware
Preis: 35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)
Genre: Action/Sportspiel

Amiga:	79%
Atari ST:	76%
C 64:	73%
MS-DOS:	75%

Grand Prix Circuit

Der Wagen des Power Play-Teams schießt in die Zielgerade: Grand Prix Circuit macht Formel 1 zum Computervergnügen.

Das Programmierteam, das der Software-Szene das eher omimöse Rennspiel "Test Drive I" bescherte, landete mit "Grand Prix Circuit" einen Hit. Auch hier stehen schnelle Autos und dröhnende Motoren im Mittelpunkt. Es gibt acht verschiedene Rennstrecken, auf denen Sie mit einem von drei Rennschlitten um Weltmeisterschafts-Punkte brausen dürfen. Zur Wahl stehen ein Ferrari, ein Williams und ein McLaren. Jedes Auto hat seine Eigenschaften: Der Ferrari ist für Anfänger am besten geeignet, dafür aber nicht der schnellste. Umgekehrt ist der McLaren der rasanteste Flitzer, aber sehr empfindlich, wenn schlecht geschaltet oder gebremst wird. Sie können jede der acht Strecken einzeln anwählen und erst einmal probefahren oder sich sofort in eine Grand-Prix-Saison stürzen. Die Kurse sind übrigens originalgetreue Nachbildungen der Grand-Prix-Kurse auf der Welt. Hier findet der Rennfreund alles, was das Herz begehrt: scharfe Kurven und enge Tunneldurchfahrten. Es treten neun computergesteuerte Mitfahrer an, die Ihnen das Leben auf der Piste schwermachen.

Dichtes Gedrängel kurz nach dem Start (MS-DOS/EGA)

...Ab ins Ziel (MS-DOS/EGA)

High-Score-Listen für jeden Kurs reizen zum "Noch eine Runde, dann hör' ich auf...". Damit man schnell zu Erfolgserlebnissen kommt, darf man sich zu Beginn des Spiels einen von fünf Schwierigkeitsgraden aussuchen.

Die MS-DOS-Version unterstützt CGA-, EGA- und Hercules-Grafikkarten. Gesteuert wird mit Tastatur oder Joystick, wobei der Joystick für ein feineres Fahrgefühl sorgt. *al*

Auf der Zielgeraden ist's dafür schön leer (MS-DOS/EGA)

Meine Meinung

Endlich kann man sich auch auf dem PC mit einem wirklich guten Rennspiel vergnügen (die anderen Versionen sind nicht minder fantastisch). Von der guten 3D-Darstellung bis zum Boxenstop haben die Programmierer nichts vergessen. Die Computergegner sind gemein gute Fahrer. Man muß höllisch aufpassen, um einen Crash zu vermeiden. Außerdem kommt man mit der "Vollgas"-Mentalität nicht weit. Man muß genau berechnen, wie schnell man in die Kurve geht und wie man sie nimmt, um Zeit herauszuschinden — das ist selten genug bei einem Rennspiel.

POWER TIPS

— Silverstone ist die einfachste Strecke. Wenn Sie nach dem Start genau auf der Mittelspur bleiben, können Sie durch die nächsten zwei Kurven mit Vollgas preschen. Das bringt viel Zeit ein.
— Sie müssen mindestens zwei Runden fahren, um eine gute Zeit zu bekommen. In der ersten Runde geht zuviel Zeit mit Anfahren verloren. *al*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Accolade
Distributor: Rushware
Preis: 49 bis 69 Mark (Diskette)
Genre: Simulation

Amiga:	80%
C 64:	78%
MS-DOS:	82%

Gravity-Force

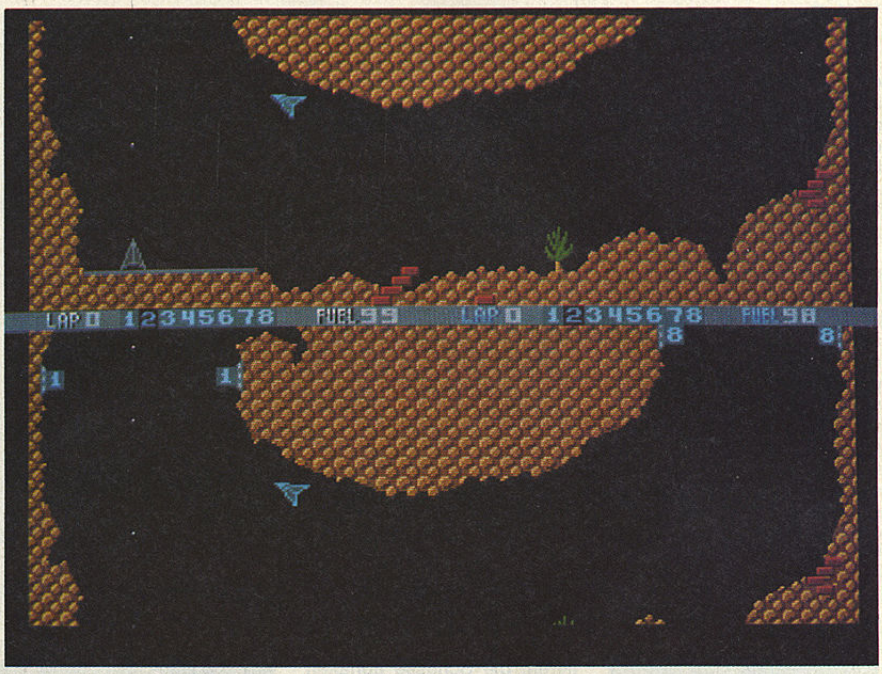
Da zeigt's sich wieder mal: Mit einem Batzen Schwerkraft und einem Raumschiff läßt sich eine Menge Unfug anstellen.

Wieder schlägt die Schwerkraft zu: In "Gravity-Force" steuert der Pilot sein Raumschiff durch ein Höhlen-Labyrinth. Man dreht das Schiff, gibt Gas und ballert auf feindliche Sprites. Doch gemeinerweise zerrt die Schwerkraft am Gleiter, so daß man bei jeder Bewegung aufpassen muß, nicht am Boden zu zerschellen.

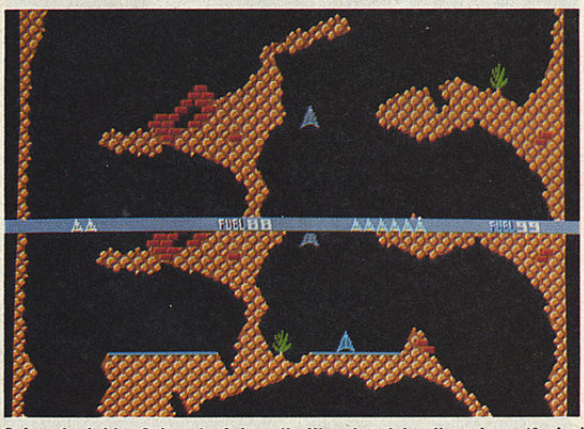
Wählt der Spieler den Punkt "Missionen" an, so darf er mit dem Schiff Kisten aufsammeln. Die Kisten sind unterschiedlich schwer und ziehen das Raumschiff bedrohlich in Richtung Boden. Erreicht man heil die schützende Start-Plattform, werden die Kisten ausgeladen und man kommt in in den nächsten Level. Insgesamt sind 50 Missionen auf der Diskette. Sie werden kontinuierlich schwerer, bis man schließlich fast pixelgenau steuern muß.

Wer den Menü-Punkt "Race" wählt, steuert sein Schiff durch einen engen Riesenslalom-Kurs. Es gibt zehn unterschiedliche Strecken mit je acht Toren, die man möglichst schnell durchqueren muß. In dieser Variante kommt es lediglich auf die Zeit an, man darf so viele Schiffe verbraten, wie man will. Damit das Spiel nicht zu einfach wird, kann man drei verschiedene Strecken zu zweit fliegen. Gemeinerweise kann man sich gegenseitig abschießen.

Ernst wird's im "Dogfight"-Modus. Hier geht es nur noch darum, den anderen so schnell wie möglich abzuballern. Das erweist sich als gar nicht so einfach: Meist prallt man in der Hektik, den anderen erwischen zu müssen, selbst an die Wand. Für jeden Level, egal, ob "Dogfight", "Race" oder "Mission", gibt es eigene High-Score-Listen. *al*



"Ich hab' Dich im Visier" heißt noch lange nicht "Getroffen!" (Amiga)



Schwerkraft hin, Schwerkraft her, die Kiste ist nicht allzuschwer (Amiga)

Meine Meinung

Wer "Oids" oder "Thrust" kennt, weiß ungefähr, was ihn erwartet: tückische Schwerkraft, ballernde Sprites und pixelgenaues Steuern. Durch die ungewöhnliche Steuerung ("Gas" mit dem Feuerknopf, gefeuert wird mit "Joystick nach oben") muß man sich genau überlegen, ob man einen Schuß abgibt oder nicht. Paßt man nicht auf, verreißt man die Steuerung — "Paff!", ein Schiff weniger.

Alleine ist's schon ganz witzig, aber erst zu zweit entfaltet Gravity-Force seine wahren Qualitäten. Sowohl im "Dogfight"- als auch im "Race"-Modus muß man höllisch aufpassen, daß man vor lauter "Ich-krieg'-Dich-noch" nicht selber an die Wand klatscht.

POWER TIPS

In welchem der fünfzig unterschiedlichen Level wollen Sie denn beginnen? Einfach den Namen zu Beginn des Spiels eintippen — schon sind Sie da.

Level 05: Agnus
Level 10: Parsec
Level 15: Crystal
Level 20: Reactor
Level 25: Vision
Level 30: Orbit
Level 35: Palace
Level 40: Alien
Level 45: Falcon *al*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Kingsoft
Distributor: Kingsoft
Preis: 39 Mark
Genre: Geschicklichkeit

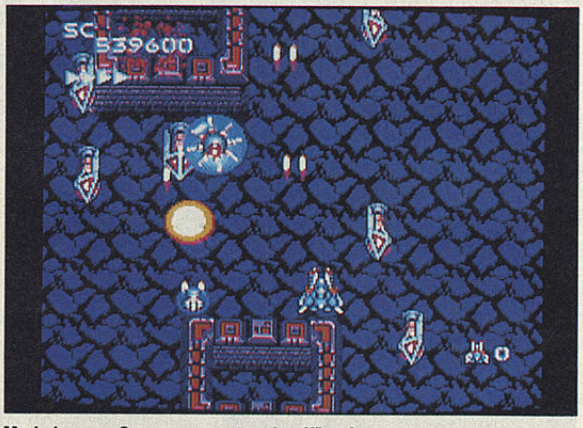
Amiga: 72%

Gunhed

PC-Engine-Fans sollten sich auf schlaflose Nächte einstellen. Vom Ballerspiel Gunhed kommt man nämlich nicht so schnell los.

Wieder einmal fliegt ein furchtloser Recke los, um das Universum vor einer bösen Macht zu retten. Er kennt nur eine Aufgabe: Alles abschießen, was sich ihm in den Weg stellt, ohne dabei selber getroffen zu werden. Neun Abschnitte müssen durchkämpft werden, bis man das Spiel geschafft hat.

Das Raumschiff des furchtlosen Kämpfers sieht zunächst recht unscheinbar aus. Man sollte sich jedoch nicht täuschen, denn es kann mit allen möglichen Arten von Verteidigungsanlagen aufgerüstet werden. Die Waffen erhält man, wenn man einen größeren Gegner oder kleinere Angriffsformationen erledigt. Dabei werden farbige Kugeln freigesetzt, die beim Aufsammeln das Raumschiff mit neuen Waffen aufrüsten. Vier verschiedene Waffentypen stehen zur Auswahl. Die Kugel mit der 1 sorgt für den Standardschuß. Mit einer 2 können keilförmige Objekte abgeschossen werden, die auf breiter Front nach oben zischen. Die 3 enthält einen Hochleistungs-Laser und die 4 läßt superharte Kugeln um das Raumschiff rotieren, die Schüsse abhalten und Gegner zertrümmern.

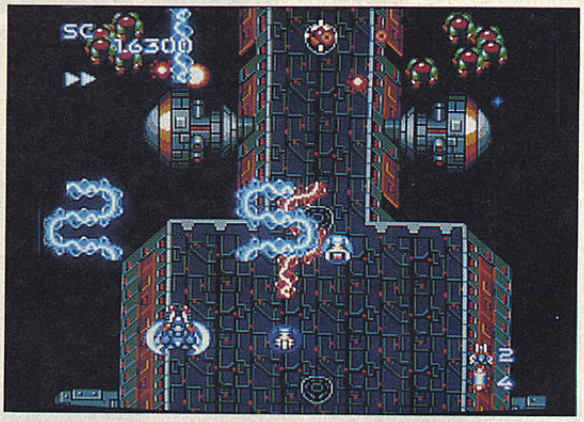


Myriaden von Gegnern erwarten den Kämpfer

Damit ist das Waffenarsenal jedoch noch lange nicht erschöpft. Je mehr Kugeln vom gleichen Waffen-Typus man aufsammelt, um so wirkungsvoller wird die gewählte Waffe. Der Laser wird z.B. breiter und fliegt in Schlangenlinien über den Bildschirm oder es kreisen beim vierten Waffentyp mehr Kugeln ums Raumschiff. Alle Waffen lassen sich bis zur Stufe 8 ausbauen.

Doch auch damit haben sich die Konstrukteure des Raumgleiters nicht zufriedengegeben und entwickelten zusätzliche Spezialwaffen, von denen jedoch immer nur eine aktiv sein kann. Zum einen gibt's einen Schutzschild, der bis zu 16 Treffer einstecken kann. Mit der zweiten Spezialwaffe werden pausenlos Lenkraketen abgefeuert, die übrigens ebenfalls um so schneller werden, je mehr Kugeln man mit dieser Spezialwaffe eingesammelt hat. Bis zu zwei Zusatzschiffe können seitlich neben dem Gleiter fliegen, die den Angreifern mit der gewählten Waffe ebenfalls Zunder geben. Dann gibt's noch eine spezielle Ausbaustufe für die vier normalen Waffentypen; die Wirkung ist je nach Waffe verschieden. Der Laser verwandelt sich z.B. in einen Such-Laser, der selbsttätig alle Objekte auf dem Bildschirm ansteuert. Häufiger als die Extrawaffen tauchen auf dem Bildschirm rosa Kugeln auf. Hat man durch einen Treffer Ausbaustufen eingebüßt, können diese mit den Kugeln erneut aufgerüstet werden.

Außerdem kann man mit der "Select"-Taste die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs einstellen. Zusätzlich hat der Gleiter eine begrenzte Anzahl von Bomben, die auf dem halben Bildschirm alles vernichten, was sich ihnen in den Weg stellt. Sogar Schüsse haben keine Chance.

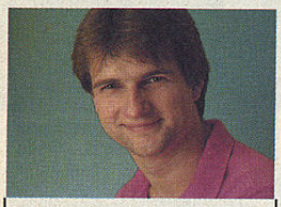


Mit Laser und Beiboot fühlt man sich sicherer

POWER TIPS

Falls eine torkelnde Kugel mit wechselnden Waffen-Symbolen auf dem Bildschirm erscheint: Nicht gleich nehmen, sondern warten, bis sie am unteren Bildschirmrand ist. Dann verwandelt sie sich in eine schwarz schimmernde Kugel. Man sollte alles tun, um diese Kugel aufzusammeln. Mit dieser macht man an der gleichen Stelle weiter, wo man zerstört wurde. Je mehr Kugeln man hat, um so besser.

Probiert im Titelbild einmal folgendes aus: <Select> gedrückt halten und immer abwechselnd Knof <1> und <2> drücken. Dann kommt Ihr in ein "mode Select"-Menü, wo Ihr den Schwierigkeitsgrad einstellen könnt. Zwei weitere Schwierigkeits-Stufen erhaltet Ihr, wenn Ihr die Prozedur im Mode-Select-Menü nochmals wiederholt. *hf*



Meine Meinung

Vergessen Sie alles, was Sie bisher an Ballerspielen gesehen, gehört und gespielt haben, denn jetzt gibt es "Gunhed". Anfangs wird man von der Fülle an Extrawaffen sicher irritiert sein. Nach ein bis zwei Spielchen wird jedoch klar, daß die verschiedenen Waffen nötig sind. Es versteht sich bei der PC-Engine von selbst, daß selbst bei der Masse an Sprites auf dem Bildschirm nichts flackert oder ruckelt. Hinzu kommt die Musik, die mal peitschend rockig, mal melancholisch verträumt oder düster unheimlich klingt, je nach Charakter des gerade gespielten Levels. Natürlich haben die Levels auch alle unterschiedliche Grafiken, von den End-Monstern ganz zu schweigen. Ballerspiel-Freunde werden sich mit diesem Modul wie im siebten Himmel fühlen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Hudson Soft
Distributor: Computershow Gamesworld
Preis: 119 Mark (Modul)
Genre: Action

PC-Engine: 80%

H

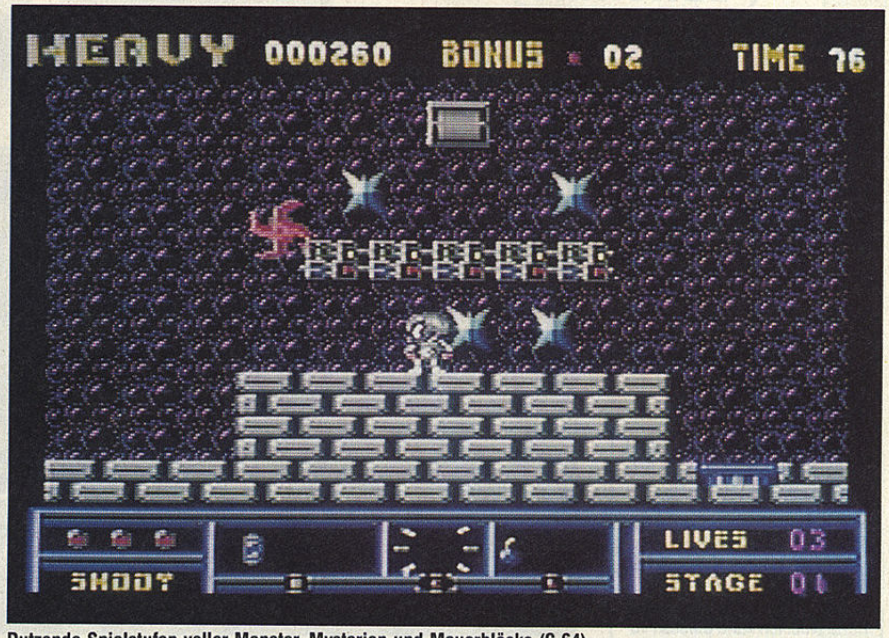
Hard'n Heavy

Jump-and-Run-Freund Achtung: Jetzt gibt's was Neues. 24 Levels voller Joystick-Nervenkitzel — ziemlich hart, ganz schön heavy.

Meine Meinung

Die Levels sind raffiniert ausgetüftelt, auch schwere Stellen mit Übung schaffbar und die Steuerung präzise. Es gibt massig viele harmlos aussehende Stellen, hinter denen sich Extras oder Schatzkammern verstecken. Das Abräumen von Sternchen kostet allerdings Zeit und die Zeitlimits sind zum Teil recht knapp bemessen.

Auf Ideen wie die verschiedenen Bestenlisten und den "Zwei-Spieler-im-Wechselschritt"-Modus muß man erstmal kommen. Beim Amiga sieht die Grafik schöner aus als bei der C 64-Version. Außerdem macht eine zusätzliche Extrawaffe das Spiel leichter. Bei der ST-Umsetzung leidet der Spielfluß darunter, daß nicht gescrollt, sondern Bild für Bild umgeschaltet wird.



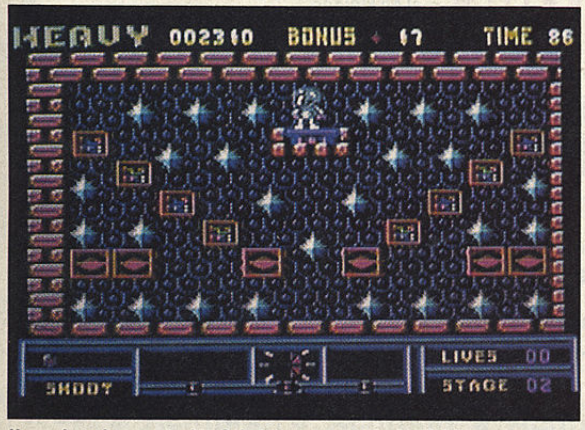
Dutzende Spielstufen voller Monster, Mysterien und Mauerblöcke (C 64)

Neues Futter für Fans von Plattformspielen: Bei "Hard'n Heavy" gibt es in 24 mit Gegnern gespickten Levels viel zu laufen, springen und schießen. Steuert einen kleinen Roboter schnell ans Ende jedes Levels, bevor das Zeitlimit abgelaufen ist. Herumhuschende Gruselviecher können übersprungen oder mit einem roten Ball abgemurkst werden. Ein Druck auf die Leertaste friert das Geschehen auf dem Bildschirm ein. Jetzt steuert Ihr einen Cursor im Extra-Menü. Hier wählt man — sofern vorhanden — eine Smart Bomb (putzt alle Gegner weg) oder einen Schutzschild.

Neben normalen Blöcken findet man in den Levels speziell gekennzeichnete Steine, die bei Beschuß ein Sternchen freigeben. Sammelt man 100 Sterne, winkt ein Extraleben. Manche Blöcke haben's faustdick hinter den Ohren: obwohl sie sich äußerlich brav und bieder geben, lassen sie bei Beschuß Sternchen oder nützliche Extras springen.

Ein Spieler kann alleine sein Glück versuchen. Es gibt außerdem mehrere Zwei-Spieler-Modi: man kann "ganz normal" spielen (verliert Spieler A ein Leben, kommt Spieler B ran). Wer mal ein ganz anderes Spielvergnügen erleben will, sollte mal den "Bäumchenwechsel-dich"-Modus probieren. Ein Roboter macht sich hier auf den Weg, doch alle paar Sekunden wechselt die Kontrolle: mal ist der eine, mal der andere Spieler dran.

Ein paar Farben mehr (Amiga/ST)



Heavy hat eine versteckte Schatzkammer entdeckt (C 64)

POWER TIPS

Wenn ein Roboter in einen tiefen Abgrund plumpst, ist das für ihn sehr ungesund... meistens! Mancher scheinbar tödliche Abgrund entpuppt sich als Zugang zu einer Schatzkammer. Auf dem C 64 kann man diese "falschen Abgründe" ganz gut erkennen: Ein hauchdünner blauer Streifen am unteren Rand deutet an, wenn ein Sprung in die Tiefe nicht tödlich sein wird. *hl*

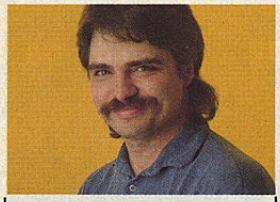
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Reline
Distributor: Rushware
Preis: 35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)
Genre: Geschicklichkeitsspiel

Amiga:	73%
Atari ST:	64%
C 64:	71%

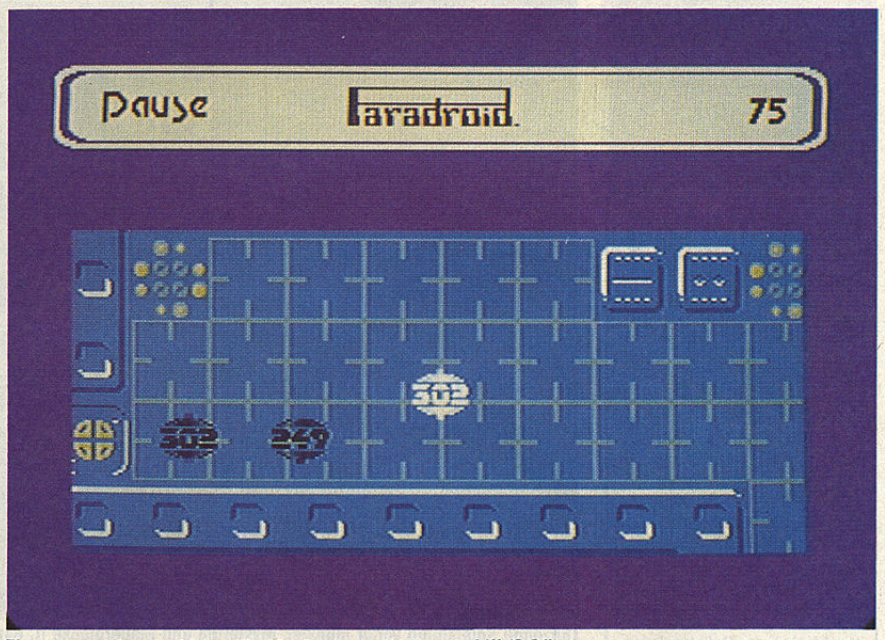
Heavy Metal Paradroid

Rabatz auf der Raumstation: Mit einem kleinen, schlecht bewaffneten Droiden gegen den Rest der Roboter-Welt.



Meine Meinung

Heavy Metal Paradroid ist zwar "nur" eine überarbeitete Fassung des schon etwas älteren Programms "Paradroid", hat aber nichts von seiner Faszination verloren. Dieses Spiel gehört zu den genialsten Programmen der Software-Geschichte, selbst nach heutigen Maßstäben. Diese süchtig machende Mischung aus Action-, Tüftel-, und Denkspiel läßt einen so schnell nicht wieder los. Was auf den ersten Blick furchtbar simpel und einfach aussieht, entpuppt sich nach kurzer Spieldauer als mörderharte Nuß. Ich kann dieses Programm nur jedem empfehlen, vor allem bei diesem sehr günstigen Preis.



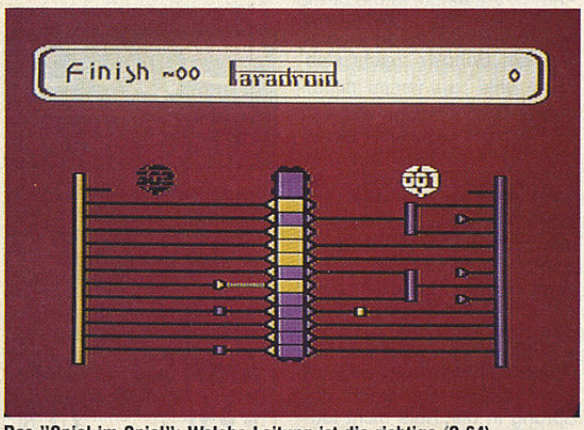
Einsam wuselt unser kleiner Droide durchs große Raumschiff (C 64)

Die Menschheit befindet sich im Krieg gegen fiese Außerirdische. Um Ihre Truppen zu versorgen, werden acht Transportraumschiffe ins Krisengebiet abgeschickt. Leider haben die Aliens einen teuflischen Plan ausgeheckt. Die Roboter-Besatzungen der Versorgungsraumer werden kurzerhand umprogrammiert und übernehmen das Kommando an Bord der Schiffe. Da die Raumer und ihre Fracht aber lebenswichtig sind, müssen Sie versuchen, die Frachter wieder zurückzubekommen.

Um das zu bewerkstelligen, wird ein kleiner Droide an Bord eines der Schiffe gebeamt. Dieser putzige Kerl hat eine kleine Laserkanone, mit der er andere Roboter killen kann. Das ist aber nicht der einzige Weg, einen anderen Blechkameraden aus dem Verkehr zu ziehen. Sehr viel sinnvoller ist es, andere Roboter zu "übernehmen". Dazu müssen Sie einfach mit offenen Kontakten an den anderen Droiden heranfahren, dann wird ein kleines Logikspiel eingeblendet. Hier müssen Sie versuchen, möglichst viele Drähte mit Hilfe von farbigen Energiekapseln einzufärben.

Jeder Roboter hat eine spezielle Nummer, die anzeigt, welcher Roboterklasse er angehört und wie viele eigene Energiekapseln diesem zur Verfügung stehen.

Sie haben ein Schiff befreit, wenn alle 15 aus der Vogelperspektive gezeigten Decks des Raumers von Droiden gesäubert sind. Nun müssen Sie auch noch den Roboterboß mit der hohen Nummer 999 erledigen, bevor es ins nächste Schiff geht. Wenn Ihre Energie ausgeht, oder Sie zu viele Laserschüsse einstecken müssen, verpufft Ihr Roboter.



Das "Spiel im Spiel": Welche Leitung ist die richtige (C 64)

POWER TIPS

Neulinge sollten sich erstmal an kleinen Nummern versuchen. Viele 100er und 200er testweise übernehmen. Wer sich schon vertrauter mit dem Logikspiel fühlt, kann gleich einen 300er übernehmen und dann schnurstracks einen Wachdroiden der 600er-Klasse holen. Mit denen lassen sich die kleineren Decks unheimlich gut säubern. Unbedingt ein paar kleine Roboter mit niedriger Nummer für den Notfall als Reserve stehenlassen. Sonst müßt Ihr später vielleicht versuchen, mit Eurem 001 einen 800er zu knacken, was nicht unbedingt ratsam (aber zu schaffen) ist.

mh

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Rack-it/Hewson
Distributor: Ariolasoft
Preis: 15 Mark (Kassette)
Genre: Action/Strategiespiel

C 64: 85%

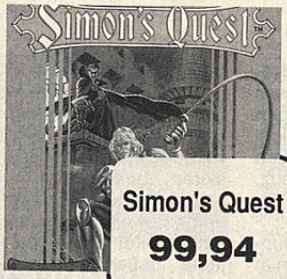
IMPORTE • NEUHEITEN

KATALOG ANFORDERN

The Genius in Games

FLASH POINT

Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz
Tel. 0 26 06 / 331 und 323



Simon's Quest
99,94

Life Force
99,94

Nintendo

NES-Konsole
ohne Spiel 199,94
NES-Konsole *incl. Spiel*
(Super Mario Bros.) 239,94

Video Shooter Infrarot 119,94
incl. Spiel »Gumshoe«

Golvellius
74,94

Wonder Boy II
69,94

SEGA 8-Bit

Master System 239,94
incl. Spiel »Hang On«

Master System 259,94
incl. Spiel »Hang On«
+ Joystick Quickshot

Alex Kidd
129,94

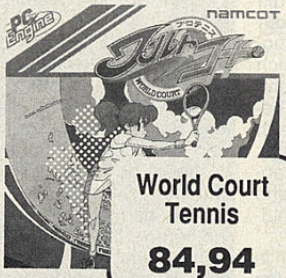
Ghouls n' Ghosts
129,94

SEGA 16-Bit

Mega Drive *incl. Spiel* 499,94
(PAL oder RGB-Version)
Mega Drive *incl. Spiel* 524,94
(Multi Version)

Mega Drive 549,94
+ Spiel »World Cup Soccer«
+ 1 zusätzlicher Control Pad

Nectaris
99,94



World Court Tennis
84,94

PC Engine

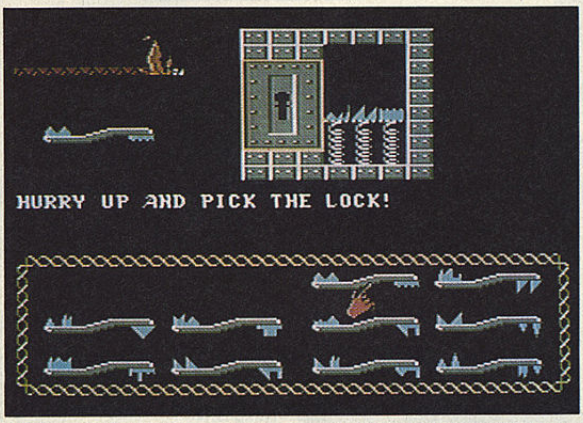
PC-Engine *incl. Spiel* 524,94
(Multi Version)
PC-Engine *incl. Spiel* 499,94
(RGB oder PAL-Version)

CD-Player für PC Engine 879,94
ohne Spiel
CD-Player für PC Engine 979,94
incl. Spiel »Fighting Street«

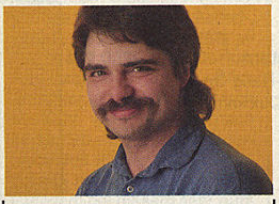
• Achtung • Achtung • Achtung • Achtung • Achtung •
Unbedingt empfehlenswert: **Pflegeset,** lieferbar für NINTENDO / SEGA / ATARI 49,94

Hillsfar

Ein bißchen Action-Adventure, ein wenig Rollenspiel: In der Abenteurerstadt "Hillsfar" gibt es viel zu erleben.



Welcher der Dietriche mag für dieses Schloß der richtige sein? (C 64)



Meine Meinung

Auf den ersten Blick sieht "Hillsfar" wie ein schwindsüchtiges Mager-Programm aus. Wer sich aber eine kurze Zeit in der Stadt herumtreibt, findet dann doch ziemlich viele Details, die dieses Programm zu etwas Besonderem werden lassen.

Unter jedem der einzelnen Gebäude befindet sich ein kleines Labyrinth, in dem unter Zeitdruck ordentlich geplündert werden darf. Selbst geheime Gänge wurden nicht vergessen. Auch die Besuche in den verschiedenen Bars haben es in sich. Vom harmlosen Flirt mit der Barmaid bis zur ausgedehnten Rauferei gibt es hier viel zu entdecken. Und die anfänglich von mir skeptisch betrachteten Actioneinlagen tragen viel zur Spielatmosphäre bei. Vor allem aber haben es mir die tollen, spritzig und witzig geschriebenen Texte angetan. Wer mit dem Englischen auf Kriegsfuß steht, kann sich die tadellos komplett ins Deutsche übersetzten Versionen für Amiga, Atari ST oder C 64 zulegen. Ich persönlich fand Hillsfar mal eine gelungene Abwechslung.

"Hillsfar" ist ein besonderer Vertreter der AD&D-Rollenspiel-Reihe. Während bei den "Pool of Radiance" und "Curse of the Azure Bonds" immer eine ganze Truppe von Abenteurern unterwegs ist, übernehmen Sie in Hillsfar nur einen einsamen Charakter.

Das Spiel beginnt vor den gewaltigen Toren der Stadt Hillsfar, die dem Spiel den Namen gab. Hier können Sie entweder neue Charaktere basteln oder alte Veteranen aus "Pool of Radiance" transferieren. Insgesamt stehen sechs Rassen und vier Berufe für Ihren Wunschhelden zur Auswahl. Es ist auch möglich, einen Charakter mit mehreren Berufen auszustatten. So ein Multitalent, das genausogut mit Magie, wie mit einer Kampfaxt umgehen kann, hat manchmal große Vorteile.

Sie dürfen keine Waffen mit in den Ort nehmen und der Umgang mit Magie ist verboten. In der Stadt befindet sich für jede Berufsklasse eine entsprechende Gilde. Dort bekommt Ihre Spielfigur je nach Beruf mehrere kleine Aufträge. Wenn der Job erfolgreich abgeschlossen wird, winken fette Geldprämien oder eine Aufstockung der Hitpoints.

Hillsfar unterscheidet sich in einigen wesentlichen Punkten ganz erheblich von "normalen" Rollenspielen. Da sind zum einen die vielen Actionelemente. Wer von einer Stelle zur anderen im Spiel reitet, muß seine Spielfigur in einer Action-Sequenz steuern. Hindernisse wollen elegant übersprungen werden. Wer sein Pferd nicht rechtzeitig über die Hürden bringt, fällt tüchtig aufs Kreuz. Das wird mit Abzug von Hitpoints bestraft.

In den zahlreichen Dungeons müssen Sie im Rahmen Ihrer Aufträge und unter Zeitdruck, Türen und Schatzkisten aufbrechen. Das läuft ähnlich ab wie ein Puzzle: Welcher Dietrich paßt zu welchem Schloßteil? Da in Hillsfar das Tragen von Waffen verboten ist, darf nur in der extra dafür vorgesehenen Arena gekämpft werden. Meist ist so ein Arena-Besuch aber unfreiwillig. Spieler, die sich in Kneipen unanständig benehmen, beim Klauen erwischt werden, nicht schnell genug aus einem Dungeon verschwinden oder aber von einem magischen Trick geblendet werden, finden sich schnell auf der Kampfbahn wieder. Es kann aber auch passieren, daß Sie im Rahmen eines Auftrages hier Ihren Mut unter Beweis stellen müssen. Leider sind die Monster mit jeder neuen Runde immer schwerer zu erledigen. Glücklicherweise können Sie aber die verschiedenen Taktiken der Gegner in den Pubs erfahren.

Hillsfar ist zwar ein eigenständiges Programm, aber am meisten Spaß macht es, wenn es mit den anderen AD&D-Spielen kombiniert wird. Wer z.B. Pool of Radiance durchgespielt hat, kann seine Charaktere durch Hillsfar schleusen, um dann mit den verbesserten Charakteren in Curse of the Azure Bonds weiterzuspielen.

Ein großes Labyrinth mit gut verstecktem Ausgang (C 64)

POWER TIPS

Um auf dem Schießplatz anständig Punkte zu scheffeln, mal auf die Ratte und den Vogel feuern. Nicht bewährt hat sich das Schießen auf das Männlein am rechten Bildrand.

Wer in der Arena Probleme mit den Gegnern hat, sollte sich in den zahlreichen Pubs umhören. Hier gibt es entscheidende Hinweise, wie Ihr die Arena-Kämpfer besiegen könnt.

Diebe machen sich äußerst unbeliebt, wenn sie in einer Kneipe versuchen, andere Leute zu bestehlen. *mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Preis: 59 bis 79 Mark (Diskette)
Genre: Rollenspiel

Außerdem geplant für Amiga, Atari ST

C 64:	**80%**
MS-DOS:	**82%**

Hostages

Geiseldrama in der Botschaft! Nur noch Sie können mit Ihrer Spezialtruppe die Gefangenen aus den Händen von Verbrechern befreien.

Meine Meinung

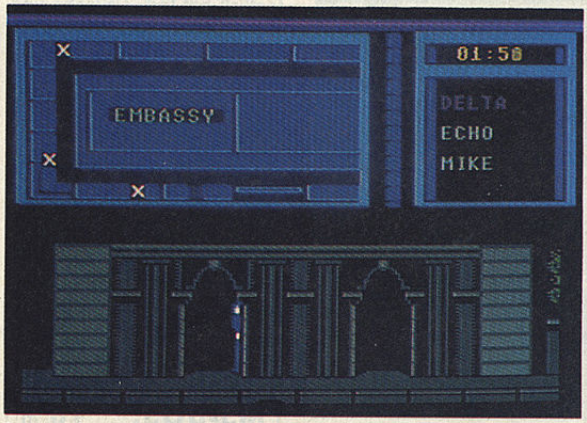
Grafisch ist "Hostages" eine Klasse für sich. Man hat wirklich das Gefühl, bei einer dramatischen Geiselnahme mit dabeizusein. Auch der Sound tut sein übriges, um die Stimmung anzuheizen. Spielerisch ist Hostages eine gut gelungene Mischung aus heißer Action und ein bißchen Strategie. Auch der steigende Schwierigkeitsgrad verspricht langanhaltende Motivation. Nur leider wird für meinen persönlichen Geschmack einfach zuviel gekillt. Inwieweit ein Geisel-Drama als "unterhaltsamer" Rahmen für ein Computerspiel geeignet ist, muß jeder für sich selbst entscheiden.

Eine Gruppe internationaler Terroristen hat eine Botschaft überfallen und dort zahlreiche Geiseln genommen. Die Polizei ist hilflos und nur Sie können mit einem Anti-Terror-Kommando eingreifen. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad sind mehr oder weniger Verbrecher in dem zu stürmenden Gebäude.

Am Anfang müssen Sie drei Scharfschützen rund um die Botschaft verteilen. Sie steuern die einzelnen Spielfiguren über eine Straße zu den jeweiligen Einsatzzielen. Leider haben die Geiselnehmer überall kreisende Scheinwerfer aufgestellt und schießen auf alles, was sich in dem Licht zeigt. Also müssen Ihre Leute rennend und saltoschlagend dem Scheinwerferlicht ausweichen. Ein paar Treffer können die kugelsicheren Westen Ihrer Leute abhalten. Wird ein Retter aber zu oft getroffen, haben Sie einen Mann weniger zur Verfügung.

Nachdem alle Schützen postiert sind, seilen sich drei andere Männer vom Dach des Gebäudes zu den Fenstern ab. Nun müssen die Scharfschützen auf die beleuchteten Fenster zielen und jeden Terroristen, der sich unvorsichtigerweise zeigt, erschießen. Aber passen Sie auf, daß nicht aus Versehen eine arme Geisel getroffen wird. Wenn alle Fenster gesäubert sind, dürfen die immer noch am Seil hängenden Spielfiguren die Botschaft stürmen. Wenn die Spezialtruppe erstmal in der Botschaft ist, müssen Sie sich durch die in 3D-Grafik dargestellten Räume einzeln vorarbeiten, um die restlichen Geiselnehmer auszuschalten. Insgesamt sind drei Stockwerke, inklusive Keller, zu untersuchen und von Terroristen zu säubern.

Im Fadenkreuz: die hell erleuchteten Fenster der Botschaft (C 64)



Rennen, drucken und verstecken: Dieser Scharfschütze will (C 64) ans Ziel

POWER TIPS

Um sich an die Steuerung und die Umgebung zu gewöhnen, erstmal den leichtesten Schwierigkeitsgrad anwählen und die Scharfschützen wirklich langsam Haus für Haus vorarbeiten lassen. Wer hier zu schnell handelt, hat bald seine Leute verbraten. Besonders knifflig ist das Abseilen vom Dach der Botschaft. Hier kommt es auf das richtige Timing beim Absprung an. Nicht gleich alle Männer ins Gebäude eindringen lassen. Die Umschalterei zwischen den einzelnen Figuren verwirrt nur. Lieber einzeln vorgehen. *mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Infogrames
Distributor: Bomico
Preis: 59 bis 79 Mark (Diskette)
Genre: Action

Amiga:	70%
Atari ST:	70%
C 64:	70%
MS-DOS:	60%

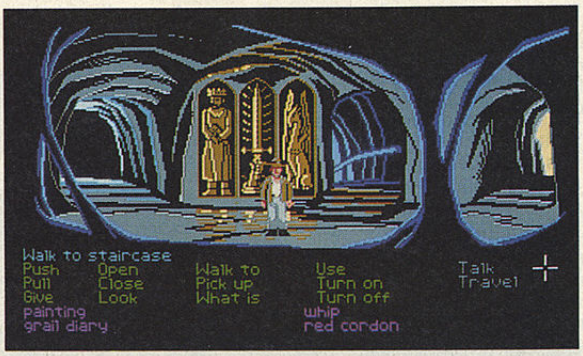
Indiana Jones and the Last Crusade

Der jüngste Indiana-Jones-Film als spannendes Computer-Abenteuer mit schöner Grafik und fesselnden Puzzles.

Meine Meinung

Technisch läßt die PC-Version kaum Wünsche offen. Unter EGA sieht die sehr detaillierte, farbenfrohe Grafik prima aus. Wer nur eine CGA-Grafikkarte in seinem PC hat, leidet ganz schön unter der Farbarmut. Die Geschwindigkeit ist flott und selbst auf XTs erträglich.

Die spielerischen Neuerungen gegenüber Zak McKracken haben mir ganz gut gefallen, aber sie bringen auch Nachteile mit sich. Ungeduldige Naturen werden die Labyrinth-Erforscherei nicht sonderlich lieben. Bei den Dialogen muß ausprobiert werden; bei den Kämpfen ist ein wenig Glück im Spiel. Spiellogik, Benutzerführung und Story sind auf jeden Fall traumhaft gut, wie man das bei Lucasfilm-Adventures gewohnt ist.



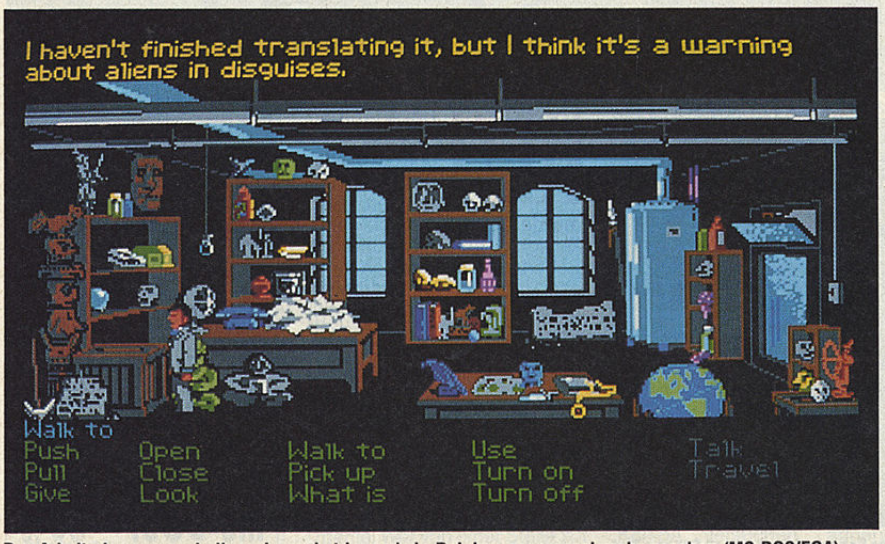
Die Katakomben von Venedig bergen viele Rätsel (MS-DOS/EGA)

Wer "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" nicht im Kino gesehen hat, verpaßte einen tollen Abenteuerfilm. Immerhin kann man die spannende Story noch nachspielen, denn von Lucasfilm Games wurde ein Adventure zum Film veröffentlicht.

Indiana Jones, der unverwüstliche Abenteuer-Archäologe, ist gerade von einer gefährlichen Forschungsexpedition an die heimische Universität zurückgekehrt. Der schwerreiche Walter Donovan will ihn überreden, sich auf die Suche nach dem heiligen Gral zu machen. Indy lehnt zuerst dankend ab; schließlich gilt sein Vater Henry Jones als der erfahrenste Grals-Forscher der Welt. Doch Papa ist in Venedig auf der Gralssuche spurlos verschwunden. Indy packt noch schnell seine Peitsche ein und macht sich schleunigst auf die Socken, um der Sache nachzugehen.

In diesem Abenteuerspiel müßt Ihr kein einziges Wort eintippen. Ähnlich wie bei "Zak McKracken" werden alle Befehle, die man eingeben kann, in einer Menüleiste angezeigt. Diese Kommandos könnt Ihr ebenso anklicken wie Gegenstände und Personen. Um beispielsweise ein Fenster zu öffnen, klickt man erst auf das Verb "Open" und dann auf das Fenster. Schon flitzt Indiana Jones auf dem Computer-Bildschirm umher, um den Befehl auszuführen. Die meisten Verben kennt man schon von früheren Lucasfilm-Adventures. Neu sind "Travel" und "Talk". Leuchtet "Travel" grün auf, kann Indy den Schauplatz wechseln. Mit "Talk" werden Gespräche mit anderen Spielfiguren geführt. Kommt es zu einem Dialog, erscheinen mehrere Sätze, unter denen Ihr einen auswählen könnt. Je nachdem, ob eine höfliche oder sehr ruppige Formulierung gewählt wird, ändert sich der Verlauf des Gesprächs.

In Action-Sequenzen müßt Ihr auch ein wenig Geschick beweisen. Bei Konfrontationen mit bösen Buben kommt es mitunter zu Boxkämpfen. Das Programm kann auch durchgespielt werden, ohne einen einzigen Kampf zu bestreiten — das ist dann aber der schwierigste Lösungsweg.



Das Arbeitszimmer von Indiana Jones hat lange kein Reinigungspersonal mehr gesehen (MS-DOS/EGA)

POWER TIPS

— Unter einem Haufen alter Post könnte etwas sehr Wichtiges verborgen sein.

— Im Haus von Vater Henry hängt ein unscheinbarer Gegenstand an der Wand, den man mitnehmen kann.

— In Venedig kann Indy eine Flasche abstauben, ohne die er sich nicht in die Katakomben trauen sollte.

— Schaut Euch die Bücher in der Bibliothek in Venedig genau an.

— Mit einem roten Seil werden müde Maschinen wieder munter.

— Wo ein Gewässer ist, darf ein Abfluß nicht fehlen. Hoffentlich hat Indy Peitsche und Haken dabei. *hl*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Lucasfilm Games
Distributor: Rushware
Preis: 79 bis 99 Mark (Diskette)
Genre: Grafik-Adventure

Außerdem geplant für Amiga, Atari ST

MS-DOS: 90%

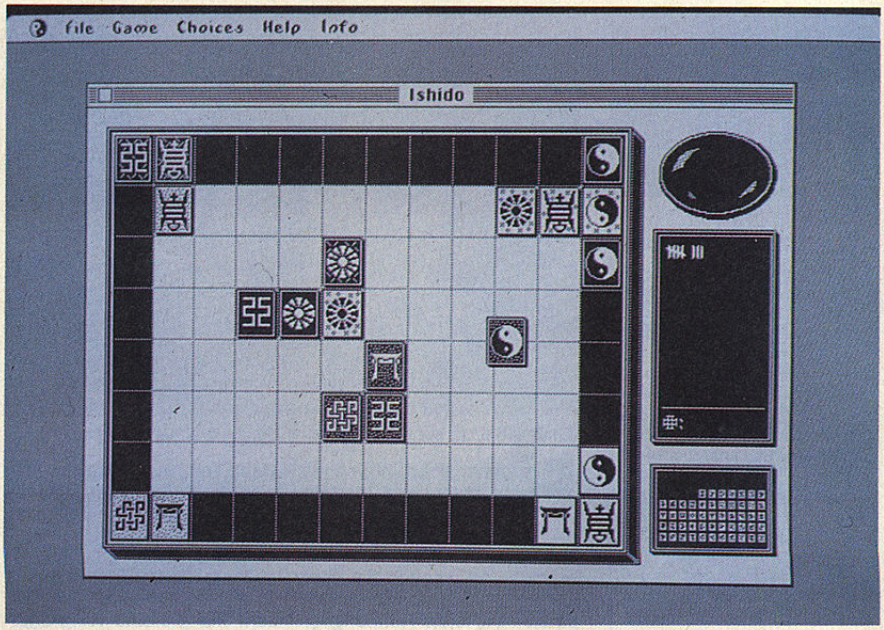
Ishido

Statt von Schäfchen von Steinen träumen: Nach dem Klassiker "Shanghai" kommt "Ishido", um Ihnen den Schlaf zu rauben.

Meine Meinung

Um bei Ishido gut zu sein, braucht man nur Köpfchen und keine Fingerfertigkeit oder Geduld — und das findet man bei Computerspielen viel zu selten. Man muß Ishido ein paarmal spielen, um auf den Geschmack zu kommen; aber dann kommt man nicht mehr davon los.

Auf den ersten Blick meint man "Shanghai rückwärts" zu spielen: Man baut Steinpaare auf, anstatt sie vom Brett zu nehmen. Doch mit der Zeit vergeht der "Kenn' ich schon"-Eindruck. Es ist relativ einfach, alle Steine abzubauen; ein guter Score ist jedoch schwer zu erreichen. Durch das ausgetüftelte Bonus-System kommt man ganz schön ins Grübeln. Wer pro Tag acht Stunden Schlaf braucht oder keine Ehekrise heraufbeschwören möchte, sollte auf dieses Suchtmittel verzichten.

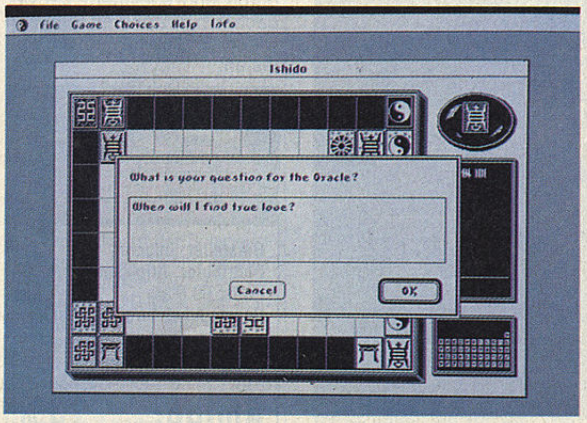


Bei Ishido für den Macintosh wirkte "Shanghai"-Programmierer Brody Lockard mit

Das "Spiel der Steine" wird auf einem acht mal zwölf Felder großem Brett ausgetragen. Außen säumt ein schwarzer Streifen das Spielbrett, das innen völlig weiß ist. Spielziel in "Ishido — Game of the Stones" ist es, 72 Spielsteine auf dem Brett zu plazieren. Zu Beginn liegen sechs Stück am Brett: in jeder Ecke einer und in der Mitte zwei. Alle Spielsteine haben eine Farbe und ein Symbol; insgesamt gibt es sechs Farben und sechs Symbole. Zug um Zug holt sich der Spieler einen Stein aus einem verdeckten Haufen, um ihn neben einem anderen abzulegen.

Man darf einen Stein nur dann anlegen, wenn entweder Farbe oder Symbol übereinstimmen. Setzt man einen Stein passend, so bekommt man einen Punkt. Legt man einen Stein zwischen zwei bereits plazierte, so muß bei einem die Farbe, beim anderen das Symbol übereinstimmen. Dafür vergibt das Programm zwei Punkte. Außerdem gibt es neben Dreier- (vier Punkte) noch Vierer-Kombinationen, sogenannte 4-Ways, die acht Punkte einbringen und praktischerweise die Gesamtpunktzahl verdoppeln. Sie sind sehr schwer zu bekommen und erfordern ergo viel Planung und Voraussicht.

Bei Ishido für den Macintosh wirkte "Shanghai"-Programmierer Brody Lockard mit. In dieser Version kann man alleine, miteinander oder auch gegeneinander spielen — sogar gegen die Uhr. Bei allen Varianten werden die Tagesbestleistung und die besten Punktzahlen gespeichert. *al*



Haben Sie eine Frage? Die "Orakelfunktion" von Ishido gibt Antwort

POWER TIPS

— Das Setzen der Steine ist eine Philosophie. Eine allgemeingültige Aussage läßt sich nicht machen. Versuchen Sie jedoch, gleich zu Beginn des Spiels viele Lücken für 4-Ways zu lassen.

— Lieber einen 2-Way sausen lassen, wenn ein 3-Way winkt: Man bekommt mehr Punkte und kann daran eventuell noch einen 2-Way ansetzen.

— Auch wenn's unmöglich erscheint: Es sind bis zu neun 4-Ways möglich. Je früher Sie einen erwischen, desto fetter fällt der Score aus. Unser Rekord liegt bei vier 4-Ways. *al*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Publishing International
Distributor: Rushware
Preis: ca. 90 Mark
Genre: Denkspiel

Außerdem geplant für Amiga und MS-DOS

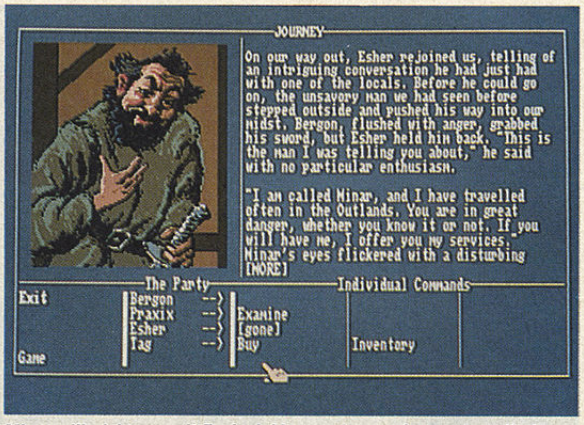
Macintosh: 87%

Journey

Kein Wasser mehr im Land: Vier Wagemutige ziehen aus, um Regen zu bringen. Im Infocom-Spiel gehen Sie auf die große, nasse Reise.

Meine Meinung

Fein: Einfach zu bedienen, eine stimmungsvolle Geschichte, nette, kleine Bildchen — Journey macht Spaß. Autor Marc Blanc bürgt eben für Qualität: Er schuf Abenteuer-Klassiker wie "Zork I - III", "Deadline" und "Enchanter". Die englischen Texte sind ziemlich ausführlich und anspruchsvoll: Sogar mit Wörterbuch können absolute Einsteiger ins Schleudern kommen; dafür bekommen Profis endlich gute Texte zu lesen. Als Adventure-Profi kann man sich an der eingeschränkten "Multiple choice-Bewegungsfreiheit" stören: Es ist einfach nicht möglich, das "Elvish sword" zu untersuchen, wenn es nicht in der Liste erscheint — Punktum. Mir hat Journey dank der interessanten Story trotzdem viel Spaß gemacht.



Minar will nicht nur mit Euch zieh'n, sondern vorher auch parlier'n

Es regnet seit fünf Jahren nicht mehr. Der Himmel bleibt hartnäckig blau. Die Brunnen versiegen, die Flüsse rinnen schmal und seicht; Krankheiten brechen aus, die Ernte verrottet, das Vieh verdurstet. Die letzte Hoffnung ist der Zauberer Astrix, der sich wie ein Eremit in einem fernen Berg verschanzt. Vor zwei Jahren zog eine Gruppe aus, um ihn um Rat zu bitten — man hörte nie wieder etwas von ihr. Also werden vier Neue ausgewählt, um ins Ungewisse zu ziehen. Jeder in der Gruppe hat eine besondere Fähigkeit: Bergon ist geschickt mit dem Schwert, Esher versteht sich auf technische Tricks, Praxix ist ein Magier bester Reputation. Nur Sie sind völlig unerfahren und werden also als Chronist der Gruppe fungieren (da können Sie am wenigsten falsch machen).

"Journey" ist eine Mischung aus Rollenspiel und Adventure. Der Spieler tippt aber nicht umständlich Befehle ein, sondern bekommt in einem Menü alle im Moment möglichen Kombinationen gezeigt. Man wählt beispielsweise den Magier "Praxix" an, dann klickt man auf "examines" und zu guter Letzt "the map" — schon untersucht der findige Magier die Schatzkarte, die Sie gerade gekauft haben. Solche Entscheidungen müssen Sie bei jedem Zug im Spiel treffen (Gehen wir jetzt nach rechts oder links?). Wenn Sie einen Fehler machen, geht das Spiel trotzdem weiter. Erst, wenn alle tot oder verschollen sind, hört das Spiel auf. Dann können Sie vom Programm ein paar Tips abrufen und es das nächste Mal besser machen. Natürlich kann man Spielstände speichern, dazu brauchen Sie allerdings auf dem Amiga eine eigene Diskette. *al*

Soll Praxix jetzt einen Trank mischen oder Esher in die Büsche gehen? (Amiga)

POWER TIPS

— Minax kann eine gute Hilfe sein.
— Die Karte zu Beginn des Spiels sollte man unbedingt kaufen, wenn man sich nicht später fürchterlich verfranzen will. Reden Sie dazu auch mit dem Geschäftsinhaber.
— Die Banditen sind nicht mehr so gefährlich, wenn man sich auf sie vorbereitet.
— Am besten speichern Sie in allen Situationen, bei denen Sie sich nicht ganz sicher sind. Dann versuchen Sie jede nur denkbare Kombination aus. Lesen Sie die Texte in Ruhe durch und speichern bei der nächsten unsicheren Situation wieder. So kommt man am weitesten. *al*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Infocom
Distributor: Ariolasoft
Preis: 99 Mark
Genre: Adventure/Rollenspiel

Außerdem geplant für MS-DOS, Macintosh

Amiga: 73%

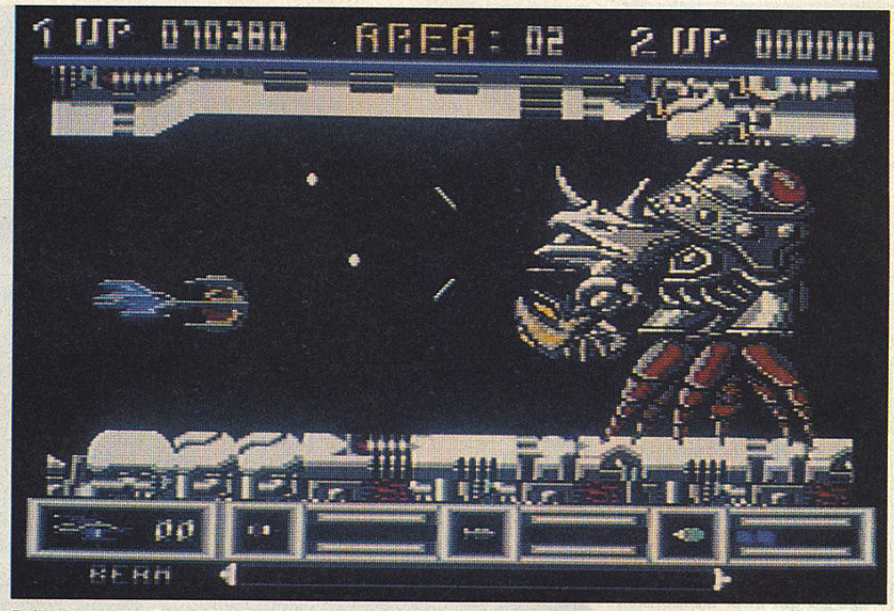
Katakis

Ballern, was das Zeug hält: Unter dieser Devise kämpft sich ein Hi-Tech-Raumgleiter durch Horden von Angreifern.

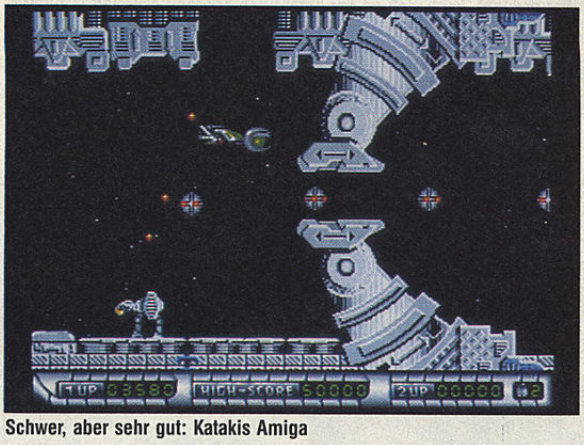
Wieder einmal ist das Universum bedroht von einer fremden Intelligenz, die mit Myriaden von kleinen Schiffen und Robotern versucht, die Macht über das Sternenreich an sich zu reißen. Und wieder einmal setzt sich ein mutiger Held in seinen Raumgleiter, um den Bösen Einhalt zu gebieten.

Wie in vielen Spielen dieser Gattung, fliegt das kleine Raumschiff von links nach rechts den Angreifern entgegen. Ohne Erbarmen kommen die Aliens, denen man nur durch geschicktes Manövrieren ausweichen kann, angesaust. Am besten schießt man die Kerle gleich ab. Die Angreifer schlafen nicht und feuern ebenfalls auf unser Raumschiff.

Natürlich kann das Raumschiff mit allen Arten von Waffen aufgerüstet werden. Während bei der C 64-Version nach Abschuß von Feindformationen farbige Kugeln über den Bildschirm schweben und diese nach dem Aufsammeln die Extrawaffe bilden, fliegen beim Amiga Symbole durch die Luft.

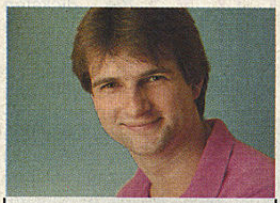


Ballern, was das Zeug hält: Der Obergegner ist schnell hin (C 64)



Schwer, aber sehr gut: Katakis Amiga

Die Extras unterscheiden sich in den beiden Versionen. Beim C 64 gibt es welche, die das Raumschiff sensibler für die Joystick-Steuerung machen, Raketen als Extrawaffen liefern, das Raumschiff mit einem Schutzschild einhüllen oder schlicht nur Punkte bringen. In der Amiga-Version stehen Kugeln über und unter dem Raumschiff zur Verfügung, Laser, die von den Wänden abprallen, Panzer-Kugeln und Lenkschüsse. Bei beiden Versionen findet man den andockbaren Satelliten, der gegnerische Schüsse abhält. Beim C 64 kann dieser Begleiter sowohl vorne als auch hinten ans Raumschiff angedockt werden. Beim Amiga schützt dieser nur von vorne und verschwindet nach rund 30 Treffern. Außerdem verfügt das C 64-Raumschiff über einen Super-Schuß, der abgefeuert wird, wenn der Feuerknopf längere Zeit gedrückt wird. Beim Amiga gibt's diesen nur als Extra-Waffe. Am Ende jedes Levels warten große Ober-Monster, die mit Treffern an bestimmten Stellen besiegt werden. Danach geht's im nächsten Level weiter.



Meine Meinung

Tolle Grafik, kerniger Sound und ein gutes Spielgefühl: So schnell wird man um "Katakis" nicht herumkommen, will man auf dem C 64 oder dem Amiga ein gutes Ballerspiel haben. Zwei kleine Mankos gibt's beim Spielen: Bei der C 64-Version ist die Sprite-Abfrage etwas zu genau geraten. Dadurch explodiert das Raumschiff schon, obwohl man einen Gegenstand noch gar nicht berührt hat. Beim Amiga ist der Schwierigkeitsgrad von Anfang an sehr hoch. Katakis hat nicht die Klasse von "R-Type", soll aber Anfang 1990 zu einem niedrigeren Preis wiederveröffentlicht werden. Wer ein gutes Ballerspiel für wenig Geld sucht, sollte noch so lange mit dem Kauf warten.

POWER TIPS

Bei der Amiga-Version erhält man unendlich viele Leben, wenn Ihr nach Einlegen der zweiten Diskette nicht irgend eine Taste, sondern «Y» drückt. Steckt dann den Joystick in Port zwei und haltet den Feuerknopf gedrückt, bis der erste Level geladen ist. Die Anzahl der Raumschiffe vermindert sich dann nicht mehr. *hf*

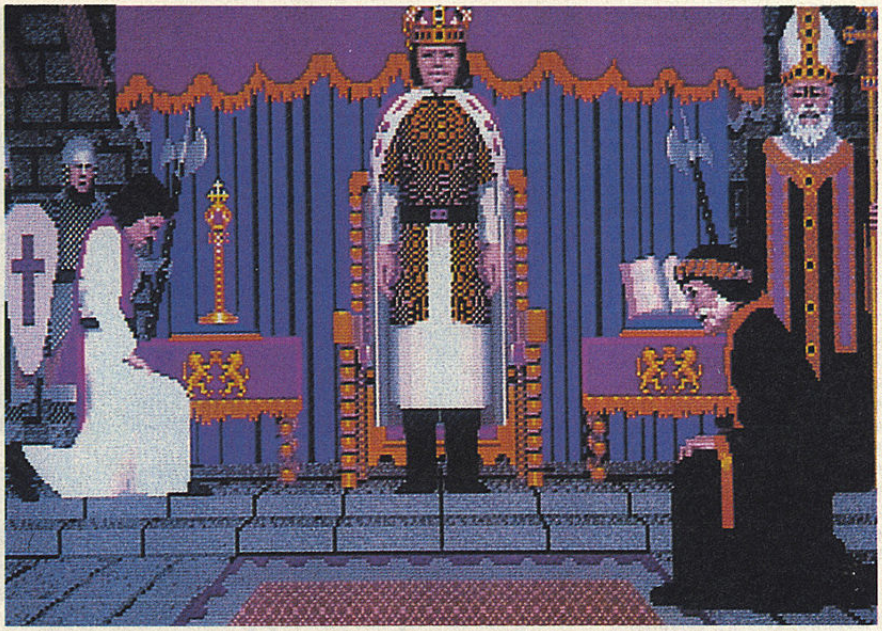
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Rainbow Arts
Distributor: Rushware
Preis: 39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette)
Genre: Action

C 64:	75%
Amiga:	85%

Kingdoms of England

Burgen bauen und Länder klauen: Wer beim mittelalterlichen Ränkespiel gewinnt, bekommt die Krone von England als Preis.



Wer gewinnt, kann sich an der prächtigen Krönung erfreuen (Amiga)

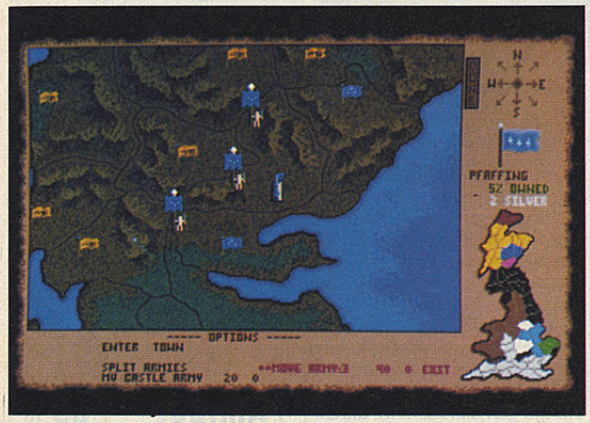
Fanfaren schmettern in der kalten Morgenluft, Schwerter klirren und dicke Burgmauern zerbersten unter dem Hagel von schweren Steinen. Kurz darauf schwenken die Einwohner dieses Schlosses die weiße Fahne, und schon wieder haben sich meine Truppen eine Burg einverleibt...

In "Kingdom of England" geht es um nicht viel weniger als die Krone des englischen Königreiches. Im tiefsten Mittelalter ist die Britische Insel in 63 kleinste Provinzen zerfallen. Ihre Aufgabe ist es jetzt, von Ihrem Land aus möglichst genügend Provinzen zu erobern, um zum König gekrönt zu werden. Natürlich sind nicht nur Sie alleine bestrebt, dieses Ziel zu erreichen. Bis zu vier menschliche Spieler und vier vom Computer gesteuerte Monarchen haben das gleiche im Sinn.

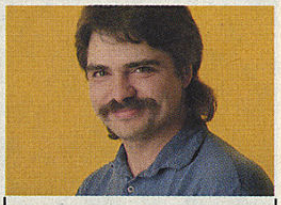
Die Bürger Ihrer Ländereien führen regelmäßig Steuern an Sie ab. Von dem sauer erpreßten Geld dürfen Sie mehr Soldaten und größere Katapulte kaufen. Falls noch genügend Mittel vorhanden sind, können Sie auch Ihre Burgen weiter ausbauen und so aus einem kleinen Wachturm ein prächtiges Schloß zusammenzimmern.

Alle Kämpfe mit den Computergegnern laufen im Schnellverfahren ab. Hier entscheidet die größere Truppe über Sieg oder Niederlage. Wenn Sie aber ein Land eines menschlichen Mitspielers angreifen, läuft das etwas anders ab (Vorausgesetzt, der Gegner hat eine Burg auf seinem Land). Hier dürfen Sie dann in einem richtigen taktischen Kampf die Truppen und Katapulte einsetzen.

Um den Spielverlauf zwischendurch ein wenig aufzulockern, findet regelmäßig ein prächtiges Bogenturnier statt. Die Gewinner dieses Turniers erhalten neben einem Geldpreis auch mehr Ruhm.



Viele Länder müssen erobert werden, um König zu werden (Amiga)



Meine Meinung

Die Programmierer von Kingdom of England haben ganz schön bei "Defender of the Crown" abgekupfert. Grafisch kann zwar Kingdom of England dem Vorbild nicht das Wasser reichen, aber dafür sind bei den englischen Königreichen mehr spielerische Details untergebracht. Zum Beispiel können Burgen nur im Sommer und nicht in der kalten Jahreszeit gebaut werden — durchaus logisch. Auch das Aufteilen und Zusammenlegen von einzelnen Truppenverbänden ist äußerst sinnvoll und praktisch.

Vor allem der eingebaute Mehr-Spieler-Modus trägt erheblich zu einer Steigerung des Spielspaßes bei. Leider ist die Benutzerführung teilweise etwas umständlich und die Anleitung ein wenig knapp.

POWER TIPS

Nicht gleich die dicksten Ritter und die guten Katapulte kaufen. Diese kosten ein Heidengeld und bringen am Anfang nicht besonders viel. Lieber in viele einfache Soldaten investieren und den übriggebliebenen Rest des Geldes in dickere Burgmauern stecken. Erst später kräftige Ritter und Steinschleudern zulegen. In der ersten Phase auch mal Ländereien angreifen, in denen schon ein anderer seine Flagge gepflanzt hat. Oft stehen hier nur noch ein oder zwei Soldaten als Wache. *mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Incognito Software
Distributor: Bomico
Preis: 85 Mark (Diskette)
Genre: Strategiespiel

Amiga: 72%

Kings of the Beach

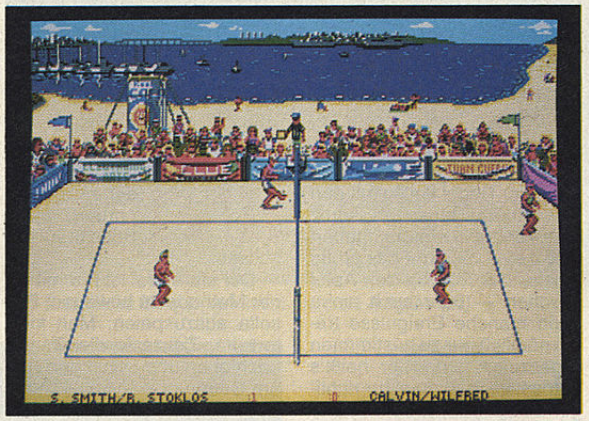
Volleyball-Matches an schönen Stränden — mit Netz und Schiedsrichter, aber ohne Algenpest und Ölteppich.

Vier Mann, ein Netz, ein Strand und ein Ball — mehr braucht man nicht, um eine Partie Strand-Volleyball zu spielen. Electronic Arts hat diese Sportart in "Kings of the Beach" so schön nachsimuliert, daß der Sand nahezu aus dem Disketten-Laufwerk rieselt. Sie steuern eine Spielfigur Ihres Zwei-Mann-Teams und müssen mit Ihrem Partner (vom Computer oder einem Mitspieler gesteuert) 15 gegnerische Mannschaften schlagen. Die getestete PC-Version läuft sowohl mit CGA- als auch mit EGA-Grafikkarten.

Smith/Stoklos nennt sich das erfolgreichste Strandvolleyball-Duo aller Zeiten. Hierzulande kann man mit dieser Sportart nicht allzu viele Zuschauer anlocken (vom Mangel an ordentlichen Stränden ganz zu schweigen), doch im sonnigen Kalifornien haben die beiden Burschen nahezu Volkshelden-Status. Die beiden Cracks geben im Handbuch ein paar allgemeine Volleyball-Tips und huschen auch als Sprites über den Bildschirm.

Mit den Cursortasten steuern Sie Ihre Spielfigur auf dem Strand herum. Nicht weniger als drei Tasten dienen als Feuerknöpfe: eine zum Baggern, eine zum Pritschen und eine zum Schmettern und Blocken. Nachdem man drei gegnerische Teams besiegt hat, wird als Belohnung die schweißtreibende Grafik einer kurvigen Badeanzug-Braut gezeigt. Von praktischem Nutzen ist das Paßwort, das Ihnen diese sehenswerte Pixel-Ansammlung verrät. In Zukunft kann man dank dieses Paßworts die Gurken-Gegner überspringen.

Ein originelles Feature begeistert alle streitfreudigen Naturen: Ist man mit einer knappen Schiedsrichter-Entscheidung nicht einverstanden, genügt ein Druck auf die Meckertaste. Schon wetzt Ihr Spieler zum Unparteiischen und schimpft wie ein Rohrspatz. War die Entscheidung zweifelhaft, ändert der Schiedsrichter vielleicht seine Meinung.



Zuviel gemeckert — da zückt der Schiri die gelbe Karte (MS-DOS/EGA)

Eine aktuelle Spiel-Statistik könnt Ihr Euch jederzeit zeigen lassen (MS-DOS/EGA)

Meine Meinung

Kings of the Beach ist die beste Volleyball-Simulation, die ich bislang auf einem Computer gespielt habe. Dank der drei verschiedenen Schlagarten kann man alle wichtigen Techniken des Volleyball-Sports anwenden. Geglückte Schmetterbälle oder trickreiche Blocks sorgen für lustvolle Erfolgserlebnisse. Ob zu zweit mit oder gegen einen Spieler, alleine mit einem Computer-Partner gegen andere Teams — hier wurde kaum ein Modus vergessen.

Volleyball ist nicht die aktionsreichste Sportart auf Erden. Kings of the Beach wird aber nicht langweilig, weil alle wichtigen spielerischen Aspekte ins Programm gepackt wurden.

POWER TIPS

Der Schiedsrichter läßt sich manchmal auch dann umstimmen, wenn seine ursprüngliche Entscheidung offensichtlich richtig war. Wenn es also um einen wichtigen Punkt geht und Euer Spieler noch keine gelbe Karte kassiert hat, dann riskiert ruhig auch mal eine Meckerei, wenn Ihr im Unrecht seid. Die beiden ersten Paßwörter sind »Sideout« und »Gekko«. *hl*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Preis: 89 Mark (Diskette)
Genre: Sportspiel

Außerdem geplant für C 64

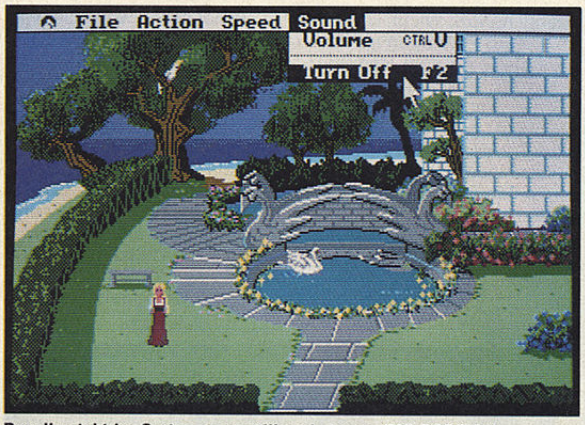
MS-DOS: 78%

King's Quest IV

Wer Mamas Gute-Nacht-Geschichte nachtrauert, bekommt hier einen Märchen-Mix, der die Gebrüder Grimm zum neidvollen Raunen bringen würde.

König Graham, Held der ersten drei King's Quest-Teile, liegt im Sterben. Die gute Fee Genesta offenbart der liebreizenden Tochter Rosella, daß ein vitaminreiches Äpfelchen eines seltenen Baums den Vater retten könne. Der Baum steht im fernen Land Tamir: Genesta bietet Rosella kostenlosen Transport an. Und wie zu dieser märchenhaften Zeit so üblich, schickt Rosella nicht die Privatarmee, sondern zieht selbst los, um das rettende Obst zu besorgen. An der Küste Tamirs angekommen, warten einige Überraschungen auf die Heldin. Genesta erklärt, daß sie Rosella nicht zurückbringen kann, da die böse Fee (ja, die gibt's auch...) Lolotte ihr ein magisches Amulett gemopst hat. Wenn sie es nicht innerhalb eines Tages zurückbekommt, muß sie verschwinden, Rosella in Tamir bleiben und der werte Papa ein wenig sterben.

In Tamir wohnen viele interessante Figuren. Amor fliegt durch die Lüfte, Zwerge buddeln im Bergwerk, Pan tanzt flötespielend über die Wiesen, der verwunschene Frosch wartet auf eine Prinzessin, die ihn küßt, und das obligatorische Einhorn muß gezähmt werden. Während Rosella maus-, joystick- oder tastaturgesteuert von Bildschirm zu Bildschirm läuft, findet sie an verschiedenen Orten Gegenstände, die sie in der Regel fleißig mit den Einwohnern tauschen muß. Erst wenn alle Unteraufgaben gelöst sind, beginnt das große Finale, das Rosella den Apfel beschert — oder auch nicht: denn manche Ereignisse treten nämlich nur zu bestimmten Tageszeiten auf. Hier heißt's aufpassen, daß man zur richtigen Zeit am rechten Ort ist. Der Spieler lenkt Rosella durch eine nett gezeichnete 3D-Landschaft. Um Gegenstände zu nehmen oder zu benutzen, tippt man englische Befehlssätze ein. *al*



Rosella steht im Garten, ganz still und stumm (MS-DOS/EGA)

POWER TIPS

— Wenn der Frosch die goldene Kugel apportiert, kann Rosella ihn küssen.

— Der sture Wal ist nur mit einer Methode zu bewegen, Rosella auszuspeien: Man klettert im Zickzack die Zunge nach oben und kitzelt den Wal am Gaumen.

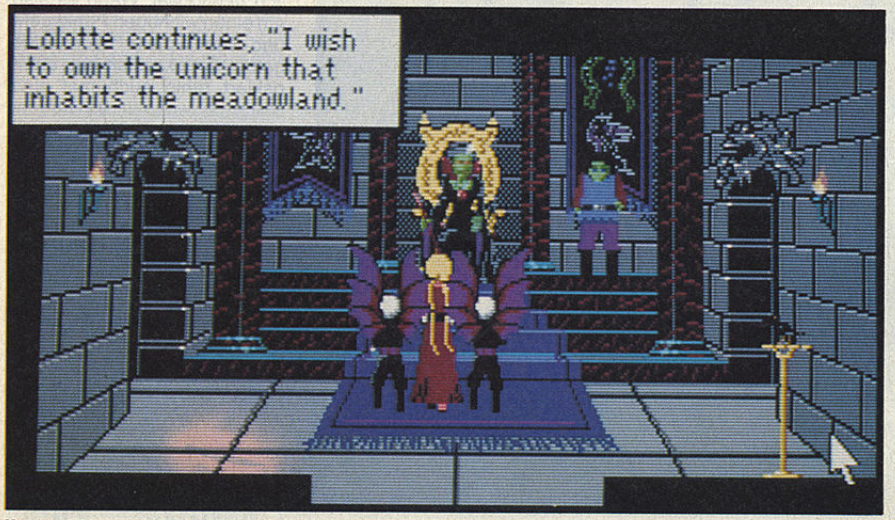
— Mit Amors Pfeilen ist das Herz des Einhorns zu bewegen.

— Bei den Zwergen findet man einen Beutel Diamanten. Zuerst muß man allerdings in diesem Saustall aufräumen. — Sieben Zwerge, sieben Berge von Wäsche und dreckigem Geschirr. Rosella räumt auf: und das gründlich, auch wenn's seine Zeit dauert. Die Zwerge lassen sich nicht lumpen und lohnen's mit edlem gepreßten Kohlenstoff. *al*

Meine Meinung

Nirgendwo wird die Märchenwelt so liebevoll verspottet wie in der King's Quest-Serie. Auch in dem vierten Teil der Saga wird keine Ausnahme gemacht. Deshalb bringt die bunte Märchen-Mischung besonders Spaß, wenn man die Märchen und Sagen kennt.

Spielerisch bietet King's Quest IV alles, was man von einem "klassischen" Abenteuer erwartet: viele Rätsel in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, viele Räume (das Programm belegt satte neun 5¼-Zoll-Disketten) und jede Menge Humor. Das Programm läuft leider nur auf ATs in einer annehmbaren Geschwindigkeit, auf einem XT muß man geduldiger Natur sein. Außerdem bietet der Sierra-Parser nicht den Wortschatz, den man von einem Infocom-Adventure gewohnt ist. Wer gerne tüftelt, bekommt Rätselstoff für Wochen; Wer Märchen mag, kommt aus dem Lachen nicht mehr heraus.



Knusper, knusper, Knäuschen, wer wohnt in diesem Häuschen? Die böse Fee Lolotte (MS-DOS/EGA).

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sierra
Distributor: Ariolasoft
Preis: 99 Mark (Diskette)
Genre: Adventure

Außerdem geplant für Amiga

Atari ST:	**72%**
MS-DOS:	**72%**

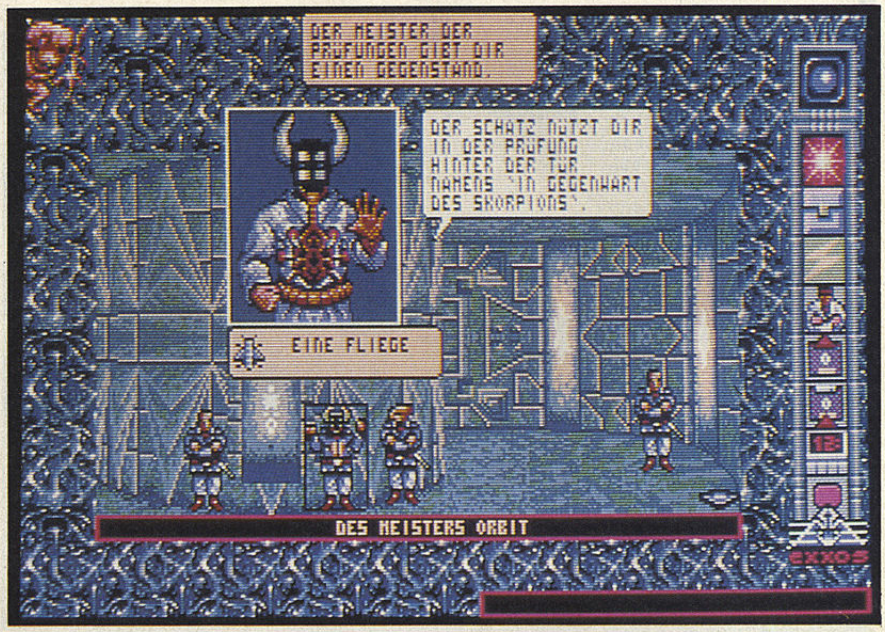
Kult

Protozorqs sind auch nur Echsen: Den heiklen Umgang von Mensch zu Alien behandelt dieses Action-Adventure mit Edel-Grafik.

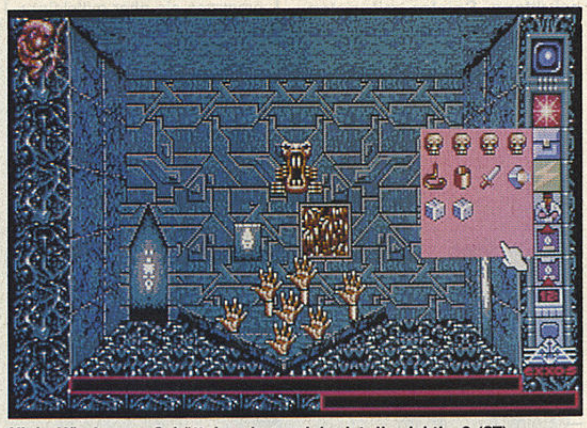
Kult" spielt in einer Zeit, lange nachdem ein atomarer Krieg unseren Planeten verwüstet hat. Neben den mehr als kümmerlichen Resten der menschlichen Zivilisation leben auch noch zwei andere Rassen auf der Erde. Die sog. "Tuner" sind menschliche Mutanten, die mit besonderen psychischen Kräften ausgestattet sind. Sie können z.B. Telekinese anwenden, haben einen Röntgenblick, können Gedanken lesen oder sich kurzzeitig in eine brummende Fliege verwandeln. Das andere Völkchen sind die "Protozorqs". Diese sind eine Mischung aus Eidechsen und Menschen — keine besonders angenehme Kombination.

In diesem Action-Adventure übernehmen Sie die Rolle des jungen Tuners Raven. Während eines harmlosen Einkaufsbummels wird dessen Freundin entführt und in den Tempel der Protozorqs verschleppt. Sie will natürlich befreit werden. Um in den Tempel zu gelangen, verdingen Sie sich als niederer Arbeitslehrling bei den Echsen-Viechern. Leider darf ein Auszubildender nicht alle Bereiche des Tempels betreten. Jetzt müssen Sie erstmal unter Zeitdruck fünf Aufgaben lösen, um auch in die anderen Regionen des Tempels zu gelangen.

Alle Räume werden in einer 3D-Perspektive gezeigt. Aktionen wie Gegenstände aufsammeln, untersuchen, benutzen oder Gespräche mit anderen Spielfiguren werden komplett per Maus und Menüs gesteuert. Am rechten Bildrand gibt's dann noch eine kleine Leiste mit speziellen Icons. Damit dürfen Sie das Gepäck und die darin befindlichen Gegenstände untersuchen, die geistigen Sonderfähigkeiten aktivieren, einen Spielstand laden oder speichern und die bisher verstrichene Zeit überprüfen.



Der freundliche Meister verkündet die erste Aufgabe (ST)



Viele Hände zum Schütteln, aber welche ist die richtige? (ST)

Meine Meinung

Edelste Grafiken, starker Sound und eine extragute Spielbarkeit sind die Besonderheiten von Kult. Besonders gelungen finde ich die hervorragende Benutzerführung, die genauso gut ist wie beim Rollenspielklassiker "Dungeon Master".

Die Puzzles und Aufgaben in Kult reichen von leicht bis ganz schön knifflig. Bei den etwas haarigeren Aufgaben muß der Spieler teilweise ganz schön die grauen Zellen strapazieren, um zur Lösung zu kommen. Kult ist allerdings nie unfair und alle Puzzles sind durch beharrliches Überlegen und ein wenig Ausprobieren zu lösen. Schade finde ich nur, daß man lediglich einen einsamen Spielstand abspeichern kann. Da hätte man an mehr denken können.

POWER TIPS

De Profundis: Warten, bis der Haken aus der Decke kommt. Jetzt mit dem Seil an den Haken hängen.

Skorpion: Mit der Statue reden. Durch die Spinnentür gehen. Auf die Frau zukriechen und ihr die Fliege geben. Die rote Spinne nehmen.

Der Gehängte: Licht machen. Als Fliege auf die Plattform fliegen. Den Hebei umlegen und die Ausbuchtung untersuchen. *mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

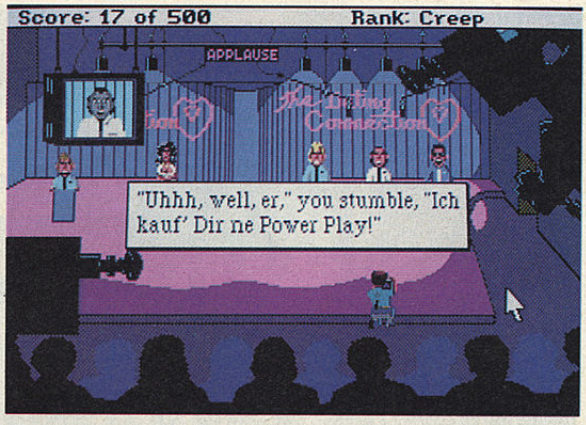
Hersteller: Exxos
Distributor: Bomico
Preis: 79 Mark (Diskette)
Genre: Action-Adventure

Außerdem geplant für MS-DOS

Amiga:	**84%**
Atari ST:	**84%**

Leisure Suit Larry II

Manche mögen's heiß: Gehen Sie mit dem lässigen Lebemann Larry Laffer auf eine pikante und witzige Abenteuerfahrt.

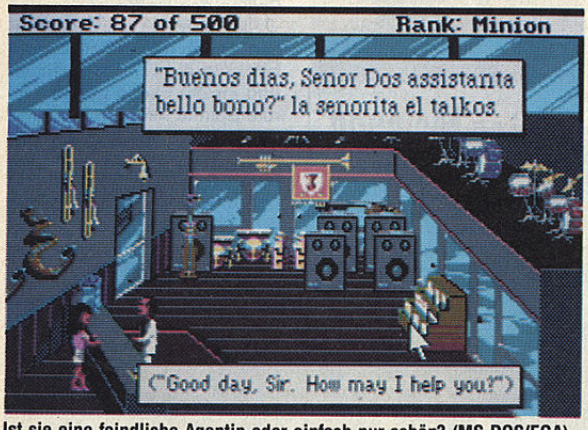


Larry weiß, womit man Frauen ködert — denkt er (MS-DOS/EGA)

Larry Laffer, Liebhaber geschmackloser Polyester-Anzüge und Kenner der anerkannt lässig-lockeren Lebensart, stolpert in sein zweites Abenteuer. Wie schon im ersten Teil "Leisure Suit Larry" sucht er nach der Frau seines Lebens — leider immer an den falschen Orten. Dementsprechend geht's in "Leisure Suit Larry II — Looking vor Love (in several wrong places)" zu. Larry, gegenwärtig wieder Single, weil von seiner Freundin auf die Straße gesetzt, stolpert in eine TV-Show, gewinnt prompt eine Million Dollar plus Kreuzfahrt mit schmucker Junggesellin — Larry ist zufrieden. Doch nebenbei rutscht er in eine Agentenaffäre: Versehentlich schiebt Larry einen Satz Mikrofilme ein, die für den größenwahnsinnigen, angehenden Weltbeherrscher "Dirty Doctor" bestimmt sind. Schon bald heften sich neben den Schergen des Dirty Doctor auch die Trenchcoat-Jungs vom KGB an Larrys Fersen. Für Verwicklungen ist also reichlich gesorgt, als Larry den Luxusdampfer besteigt, um sich die karibische Luxussonne auf den Luxusbody brennen zu lassen. Nach James Bond kommt jetzt Larry — und er ist mindestens doppelt so smart.

Im Rahmen der kunterbunten Handlung wird fleißig parodiert und persifliert. Das Programm strotzt nur so vor skurrilen Gestalten und Alltags-Ärgernissen: Sei es der penetrante Dauerschwätzer auf dem Nachbarsitz im Flugzeug, der modische "Coiffeur" mit seinen exzentrischen Kreationen, das Edel-Restaurant, in dem sich der hochnäsige Ober recht zickig aufführt oder das Phänomen, das immer die Warteschlange nicht vorankommt, in der man gerade ansteht. Die wildeste Figur im ganzen Spiel ist eine Dame mittleren Alters, mit der sich Larry eine Kabine während der Kreuzfahrt teilen muß. Die Gute entpuppt sich als Liebhaberin ausgefallener Peitschen- und Ketten-Spielereien, die die Gesundheit unseres Helden empfindlich beeinträchtigen könnten.

Mit Joystick, Maus und Tastatur dirigiert der Spieler Larry über den Bildschirm. Mit der Tastatur kann man englische Texteingaben machen, um bestimmte Aktionen auszulösen. Die Story ist recht umfangreich: Sie belegt sechs PC-Diskettenseiten; der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzuhoch. Einsteiger als auch fortgeschrittene Spieler mit guten Englischkenntnissen und Sinn für Humor werden bei Larrys neuen Abenteuern voll auf ihre Kosten kommen.



Ist sie eine feindliche Agentin oder einfach nur schön? (MS-DOS/EGA)

POWER TIPS

— Den Paß suchen Sie? Sehen Sie in der Mülltonne nach.

— Look sharp: Haare lassen muß man in dem Spiel sehr oft.

— In Larrys Reise-Köfferchen kommen folgende Dinge: Paß, der Rest der Million, die sündteure italienische Badehose, ein Sonnenschutz und etwas Großes zu trinken.

— Beim Tauchen im Pool entdeckt Larry etwas, was ihm beinahe die letzte Luft raubt.

— Die Perücke und die Sonnencreme schützen vor dem berüchtigten "Roastbeef"-Teint. Den Dip werfen Sie besser über Bord, wenn Sie nicht grün im Gesicht werden wollen.

— Ein Kleiderwechsel vor dem Flughafen bekommt Larry besser als die Blumenpracht der KGBishna's.

— Die Sicherheitsbroschüre eines Flugzeugs: besser als jede Schlaftablette. *al*

Meine Meinung

Es funktioniert fast immer. Fragen Sie mal jemand, der sonst seinen PC "nur für ernste Dinge, Anwendungen und so" benutzt, ob er ein Computerspiel kennt: "Jaja, den Larry hab' ich mal gespielt", lautet die Antwort in 90 Prozent aller Fälle. Denn eines muß man dem Programmierer Al Lowe lassen: Er weiß, wie man den Gelegenheits-Spieler fast perfekt unterhält. Die Rätsel sind logisch, die Geschichte unterhaltsam — nicht umsonst ist Larry überall dort zu finden, wo sonst eifrig tabellenkalkuliert oder datenverwaltet wird.

Normalerweise schenken Adventure-Profis solchen Programmen ein eher mitleidiges Lächeln (sowas wird zum Frühstück gelöst...). Doch beim zweiten Teil der Larry-Saga ist das anders: Das Spiel macht einen Heidenspaß. Das mit Humor und jugendfreien Frivolitäten gespickte Programm wird erfreulicherweise nie zotig (Abschreckendes Gegenbeispiel: die Erotik-Schlafpille "Emanuelle"). Ein dritter Teil ist in Vorbereitung: Diesmal wird Larry Gesellschaft einer Dame bekommen; damit er nicht so allein durchs Bildschirmleben stapft.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sierra
Distributor: Ariolasoft
Preis: 99 Mark (Diskette)
Genre: Adventure

Amiga:	**77%**
Atari ST:	**76%**
MS-DOS:	**77%**

L

Legend of Blacksilver

Eine gelungene Rollenspielmischung für einen Spiel-Charakter aus ein wenig "Ultima" und ein bißchen "Bard's Tale".

In Rollenspielen lauern tiefe Dungeons, finstere Bösewichte, ecklige Monster und strahlende Helden. So auch in "Legend of Blacksilver", dem offiziellen Nachfolgespiel zu "The Legacy of the Ancients".

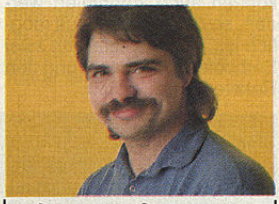
Der schon fast obligatorische Oberschurke heißt hier Baron Taragas und will möglichst an die Weltherrschaft gelangen. Dazu ist dem finsteren Burschen nahezu jedes Mittel recht. Er verbündet sich mit dunklen Mächten und schreckt selbst vor Entführung nicht zurück. Taragas hat, um seinen Machthunger zu befriedigen, den rechtmäßigen König gekidnappt. In Legend of Blacksilver sind Sie auf sich alleine gestellt, ohne Mithilfe einer Party müssen Sie sich durch Land und Labyrinthe schlagen.

Da Taragas das nicht besonders gerne sieht, hat er einiges aufgeboten, Sie an Ihrem Vorhaben zu hindern. Ganze 80 verschiedene Monsterarten wollen sich mit Ihnen prügeln, fünf Dungeons mit 40 Level wollen erforscht werden. Neben den finsteren Labyrinthen müssen Sie auch noch zwei Kontinente und 16 Städte bereisen, um ans Ziel zu kommen.

Um den anfangs doch recht leeren Geldbeutel etwas aufzufüllen, darf der Spieler Monster meucheln und in deren sterblichen Überresten nach Gold suchen. Erwünschter Nebeneffekt ist das Ansteigen der Erfahrungspunkte. Wer nicht ganz so mordlüstern veranlagt ist, kann es mit Glückspiel und Botengängen für Händler versuchen. Mit mehr Gold können dann schärfere Schwerter, dickere Rüstungen und allerlei anderes Zeug gekauft werden, das das Rollenspielleben einfacher macht. Sogar Zaubersprüche kann der Spieler in Ladengeschäften gegen bare Münze kaufen.

Einsam wandert der Abenteurer über Stock und Stein (C 64)

Ein fieses Monster voraus: Gleich sprechen die Schwerter (C 64)



Meine Meinung

"Legend of Blacksilver" ist gegenüber dem Vorgänger "Legacy of the Ancients" um einiges umfangreicher geworden. Einen ganzen Haufen Monster und Labyrinthe mehr, versprechen langen Spielspaß. Besonders hübsch ist bei Legend of Blacksilver die stimmungsvolle Geräuschkulisse, z.B. schmatzt es richtig beim Herumwandern auf Sumpf, oder man hört an der Küste das Rauschen des Meeres. Die Grafik reicht von der simplen Vogelperspektive bis zur gut gezeichneten 3D-Darstellung der Dungeons. Der Schwierigkeitsgrad ist geradezu ideal für den Rollenspieleinsteiger. Aber auch ausgebuffte Profis, die sich eher in feuchten Kellern als in den eigenen vier Wänden heimisch fühlen, kommen hier auf Ihre Kosten.

POWER TIPS

Um möglichst schnell an Geld zu kommen, solltet Ihr in "King Durrek's Castle" alle erreichbaren Schatzkisten plündern. Das Glücksspiel ist zum Geldverdienen nicht unbedingt die richtige Methode. In späteren Dungeons immer ein paar Heiltränke auf Vorrat mitnehmen, da einige Bewohner nur gegen Tränke wichtige Informationen eintauschen. Die wichtigsten Zaubersprüche sind: "Glow Tip", "Armor Enchant", "Lightningbold", "Light Spell", "Annihilate" und "Psychic Protect". *mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Epyx
Distributor: Rushware
Preis: 69 Mark (Diskette)
Genre: Rollenspiel

C 64: 80%

Life Force (Salamander)

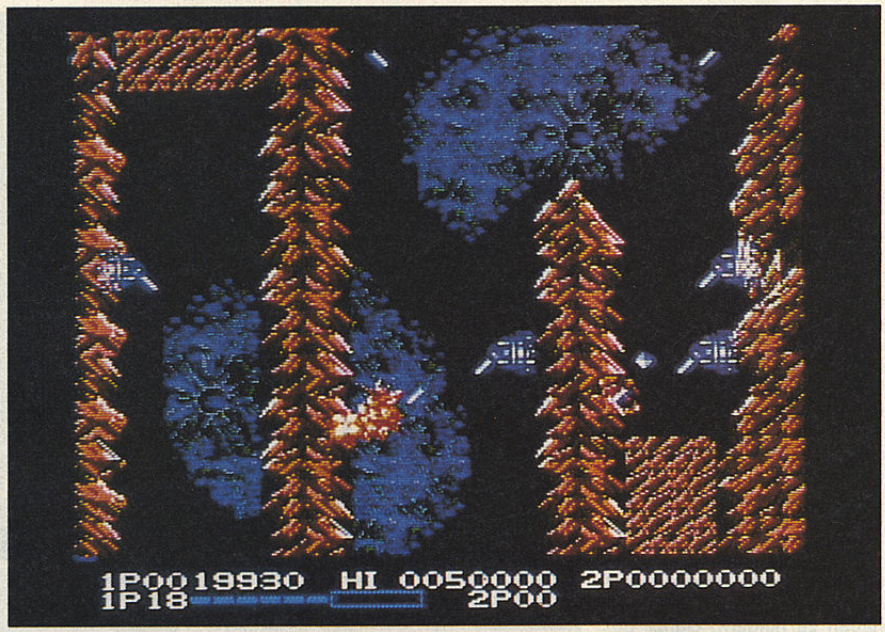
Ballern, was das Zeug hergibt: Bei Life Force treten zwei Spieler gleichzeitig gegen ein Imperium von kampfwütigen Killermaschinen an.

Die Fortsetzung des Ballerspiels "Gradius" hat alle Stärken, die den Vorgänger auszeichneten — und noch ein bißchen mehr. Es gibt wieder böse Angreifer, jede Menge Extra-Waffen und tückische Levels.

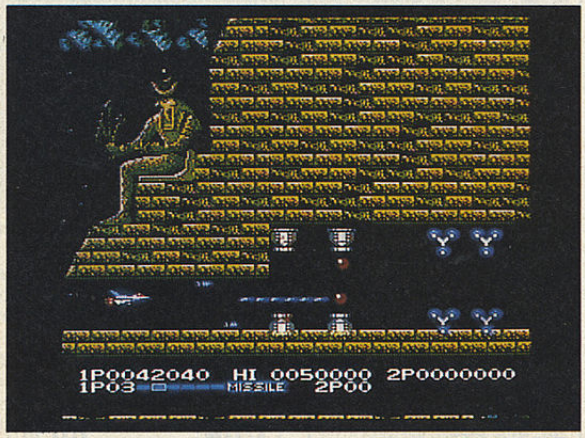
Bei "Life Force" fliegt man mit einem kleinen Raumschiff gegen ein böses Imperium. Ziel des Spiels ist der Ober-Bösewicht im achten Level, wobei auch an den Enden der vorangehenden sieben Level nicht gerade einfach zu meisternde Monster warten. Hier ist schon der erste Unterschied: Flog bei Gradius nur ein Raumschiff durch die Gegner-Horden, so können bei Life Force zwei Spieler gleichzeitig gegen das Imperium antreten. Der zweite Unterschied liegt in der Landschaftsgestaltung. War das Vorgängerspiel schon mit Tücken und Fallen gespickt, so sollten sich durch die neue Monster-Behausung nur ausgebuffte Profis wagen.

Extrawaffen werden genau wie beim Vorgänger erworben. Wenn eine Gegnerformation komplett abgeschossen oder spezielle Gegner erledigt werden, hinterlassen diese leuchtende Energie-Behälter, die das Raumschiff aufsammeln kann. Je mehr Behälter man sammelt, um so besser wird die Waffe, die man aktivieren kann. Zur Auswahl stehen Laser, Luft-Boden-Raketen, Beibote, Schutzschirme und noch einiges mehr. Die Extrawaffen können auch kombiniert werden, so daß es durchaus möglich ist, jeden Spieler mit zwei Beibooten, dem Laser und den Raketen auszurüsten.

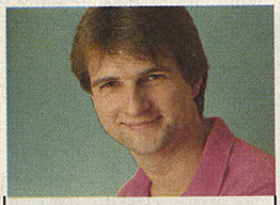
Gab es beim Vorgänger-Spiel nur Levels, durch die man von links nach rechts flog, stößt man hier auch auf Spielstufen, durch die man sich von unten nach oben durcharbeiten muß. Die Levels wechseln sich ab.



Im zweiten Level muß man vorsichtig steuern, um nicht an den Wänden zu zerschellen



"Life Force" bietet horizontales und vertikales Scrolling



Meine Meinung

War das Vorgänger-Spiel "Gradius" schon ein Knüller und ein Muß für jeden Ballerspiel-Fan, so kommt man bei "Life Force" aus dem Joypad-Bearbeiten überhaupt nicht mehr raus. Neue Formationen, neue Grafik und ein toller Sound schreien geradezu danach, gespielt zu werden. Allerdings, und das soll nicht verschwiegen werden, ist Life Force schon recht anspruchsvoll. Ohne Extrawaffen kommt man an einigen Stellen nicht weit. Da liegt auch die Tücke, denn wenn man einmal durch einen hinterhältigen Treffer seine mühsam erstandenen Extrawaffen verliert, ist es an einigen Stellen fast nicht mehr möglich, die Feinde zu besiegen. Trotzdem ist das Modul für Ballerspiel-Fans ein Muß. Vor allem zu zweit ist hier ganz schön was los.

POWER TIPS

Das erste Extra, das man haben sollte, ist der Schutzschirm. Dann kommen der Laser und die Beibote dran. Vorsicht vor den wachsenden Bergen zu Beginn des Levels. Oben langfliegen, und weit nach vorne gehen. Außerdem gibt's einen Trick, mit dem man 30 Raumschiffe erhält. Dazu drückt man im Titelbild das Joypad nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts. Dann drückt Ihr <B> und <A>. Wenn Ihr das Spiel jetzt startet, habt Ihr die 30 Raumschiffe. *hf*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Konami
Distributor: Bienengraeber
Preis: 99 Mark (Modul)
Genre: Action

Nintendo: 81%

L

Lords of the Rising Sun

Harakiri, Ninjas und Samurai: Cinemawares neues Epos entführt Sie ins Japan des 12. Jahrhunderts. Ran an die Schwerter!

Wir schreiben den Monat Mai des Jahres 1180. Das mittelalterliche Japan befindet sich in Aufruhr. Die Rivalität zwischen den mächtigen Clans der Taira und der Minamoto spitzt sich zu. Yoshitomo, der Anführer der Minamoto, kommt bei einem kriegerischen Konflikt ums Leben. Die Taira bauen in den Jahren danach ihre Vormachtstellung aus. In dieser Zeit wachsen Yoshimotos Söhne heran, die Rache geschworen haben und die Taira vernichtend schlagen wollen. Beide Söhne haben unterschiedliche Talente: Yoritomo ist ein begnadeter Stratege und gut Freund mit vielen anderen Sippen. Sein Bruder Yoshitsune hingegen ist ein exzellenter Kämpfer und Krieger. Wählen Sie einen der beiden Recken als Spielfigur und beginnen Sie mit der Eroberung Japans.

Cinemawares neuestes Programm "Lords of the Rising Sun" bietet Strategie mit gelegentlichen Action-Einlagen. Je nachdem, welchen der beiden Brüder Sie wählen, wird entweder der Strategie- oder der Action-Teil schwieriger. Auf einer scrollenden Japanlandkarte, die etwa dreimal so breit wie der Bildschirm ist, dirigieren Sie Ihre Armeen per Mausklick herum.

Zwischenstopp der Armee bei einem Kloster (Amiga)

Diese fünf Action-Sequenzen warten auf Sie: Steuerung Ihrer Armee beim unfreundlichen Meeting mit des Gegners Schergen auf dem Schlachtfeld; Bogenschießen auf Krieger, die Ihr Schloß stürmen wollen; als Revanche das Stürmen gegnerischer Burgen; Ritt zu Pferde, um per Schwerthieb fiese Samurais wegzusäbeln und ein Duell mit einem Wurfstern-schleudernden Ninja.

Sollten Sie die bösen Taira besiegen, haben Sie das Spiel gewonnen. Dann bekommen Sie noch einen von fünf Rängen zugeteilt: Wer nur mit Hängen und Würgen siegt, wird als "Bauer" eingestuft; Parade-Shoguns dürfen sich mit dem Titel "Meister" schmücken.

POWER TIPS

— Anfänger sollten Yoshitsune wählen, der gleich sechs Armeen unter seiner Fuchtel hat.
— Burgen grundsätzlich nur mit Satake und Norigori angreifen, da die beiden hierfür am meisten "Skill" haben.
— Gibt sich eine feindliche Armee geschlagen, dürft Ihr keine Gnade zeigen. Verfolgt sie, bis Ihr den gegnerischen Anführer erledigt habt. *hl*

Die riesige Landkarte scrollt nach links und rechts (Amiga)

Meine Meinung

Ähnlich wie Cinemawares Debüt-Programm "Defender of the Crown" ist Lords of the Rising Sun ein mit Actioneinlagen gewürztes Strategiespiel. Man merkt hier aber, daß die Programmierer in den letzten Jahren viel dazugelernt haben. Das Spiel ist eine echte Herausforderung und trotzdem einfach zu bedienen. Die Action-Teile sind knifflig und nur mit Übung zu meistern. Grafik und Sound sind sehr gut und vermitteln eine packende Atmosphäre. Auch wenn man das Spiel gelöst hat, bleibt die Herausforderung, es "perfekt" zu gewinnen, um am Schluß den höchsten Rang zugeteilt zu bekommen.

Ein Extra-Lob für die spannende Anleitung. Sie erklärt viele geschichtliche Zusammenhänge und stimmt prächtig auf das Spielgeschehen ein.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Cinemaware
Distributor: Ariolasoft
Preis: 99 Mark (Diskette)
Genre: Strategiespiel

Außerdem geplant für Atari ST, C 64, MS-DOS

Amiga: 82%

Manhunter 2 — San Francisco

Es ist passiert: Eine außerirdische Rasse unterdrückt die Menschheit. Als "Manhunter" der Aliens bespitzeln Sie die Menschen.

Das Spiel beginnt mit einer Verfolgungsjagd zweier Raumschiffe. Im Verfolger-Raumschiff sitzen Sie: ein Verschwörer der außerirdischen "Orbs". Ihr Beruf: "Manhunter". Als treuer Anhänger der Aliens haben Sie die Aufgabe, Intrigen und Verschwörungen von Menschen gegen die Orbs auf die Spur zu kommen. Bei Ihrer Jagd stoßen Sie an einen der Wolkenkratzer San Franciscos und stürzen in die Straßen. Dabei landen Sie auf einem anderen unbekannten Manhunter. Dessen Ausweis und einen speziellen Orb-Computer, das "Manhunter Asignment Device" oder kurz "MAD", nehmen Sie an sich. So ausgerüstet schlüpfen Sie in die Rolle des Verunglückten.

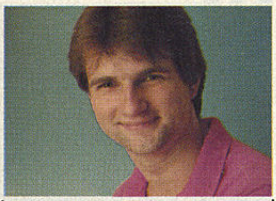
Das MAD nimmt im Spiel eine Schlüsselposition ein, denn mit dem Gerät lassen sich aus der Vogelperspektive beliebige Personen der Stadt verfolgen und Adressen von Personen ausfindig machen. Jeder Manhunter der Stadt kriegt nämlich am Morgen von den Orbs einen Spionage-Auftrag zugeteilt, den er an einem Tag ausführen muß. Jeder Tag in dem von den Orbs besetzten San Francisco ist ein Kampf ums Überleben. Eine Fehlentscheidung, und Sie haben in der menschenfeindlichen Umgebung ausgedient.

Hat hier ein Orb gewütet?

Schnell finden Sie heraus, daß in der Stadt etwas nicht stimmt. In der Canton-Bank wurde der Geschäftsführer ermordet, in einem Abflußrohr finden Sie eine tote menschenähnliche Riesenratte, und in der Wohnung des toten Manhunters erhalten Sie einen Diebstahl-Auftrag.

Im Gegensatz zu anderen Abenteuerspielen wird bei Manhunter 2 kein einziges Wort über die Tastatur eingegeben (sieht man mal vom Spielstand-Speichern ab). Alle Aktionen erfolgen mit den Steuertasten bzw. Joystick oder Maus. Außerdem wechselt das Spiel ständig zwischen Adventure- und Action-Szenen. Bei den Action-Sequenzen müssen Sie kleine Spiele lösen, ehe es im Adventure weitergeht.

Seit die Orbs landeten, zerfällt San Francisco



Meine Meinung

Science-fiction-Freunde aufgepaßt: Hier gibt's ein Spiel, das eine wunderbare und fesselnde Atmosphäre entfaltet, eine tolle Story hat, gut zu spielen ist und obendrein auch noch einige Kopfnüsse bietet. Freunde des schwarzen Humors werden ebenfalls voll auf ihre Kosten kommen, denn was dem Manhunter alles passiert, ist manchmal arg am Rande des guten Geschmacks. Mal wird er von einem grimmigen Türsteher durch einen Türschlitz geraspelt, mal von einem Monster vernascht.

Der Schwierigkeitsgrad der Action-Sequenzen läßt sich in drei Stufen einstellen.

POWER TIPS

Man sollte mit dem Zeiger überall im Bild herumfahren. Nur so entdeckt man fürs Spiel wichtige Objekte. Bei den Ratten in der Fontäne solltet Ihr nach jedem Schritt zwischenspeichern. Nur so ist diese Action-Sequenz zu schaffen. Der Verunglückte bei der Canton-Bank hat einen abgebrochenen Reißzahn im Hals stecken. Den Hauer braucht man später im Spiel. *hf*

POWER PLAY STECKBRIEF

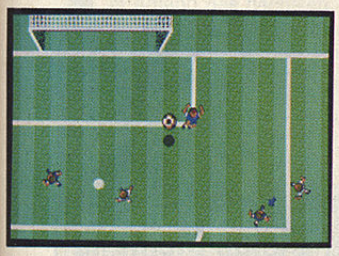
Hersteller: Sierra
Distributor: Ariolasoft
Preis: 99 Mark (Diskette)
Genre: Adventure

Außerdem geplant für Amiga und Atari ST

MS-DOS: 82%

Microprose Soccer

Furchtlose Kicker traben über den heiligen Rasen — ohne Hader um die TV-Übertragungsrechte, aber mit Zeitlupen-Wiederholung.



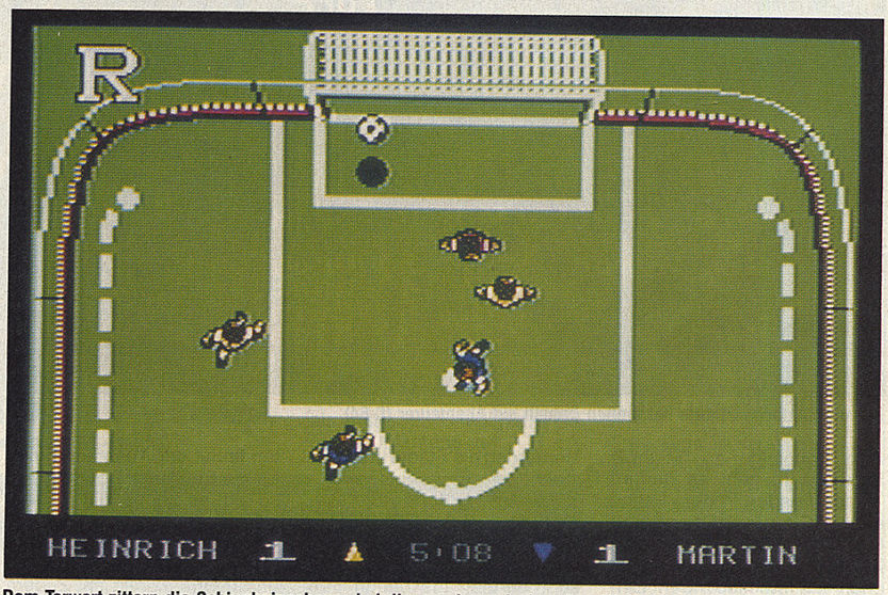
Die 16-Bit-Version (Amiga/ST)

Gut Ding will Weile haben: Bereits Ende 1988 erschien die Fußball-Simulation "Microprose Soccer" für den C 64. Daß sie dennoch in dieses "Best of 1989"-Sonderheft rutschte, liegt daran, daß die 16-Bit-Versionen des erfolgreichen Programms nach diversen Verzögerungen erst Mitte '89 erschienen. Im Mittelpunkt des Geschehens steht (bzw. rollt) natürlich eine Lederkugel, hinter der die Spieler zweier Mannschaften herhetzen. Fußball wird nicht nur auf dem grünen Rasen gespielt; das Geschehen kann auch in die Halle verlegt werden, wo das Spielfeld kleiner ist und der Ball tückisch von der Bande abprallt.

Diverse Einstellungen könnt Ihr in einem Menü verändern. Von der Steuerungsart über die Intensität des Effets, dem man dem Ball geben kann (liebevoll mit dem Namen "Banana-Power" bedacht), bis zum Ein- und Ausschalten von Regengüssen, die den Rasen glitschig, den Ball schnell und die Spieler pitschnaß machen.

Wer alleine spielt, kann beim Spielmodus "Challenge" eine Herausforderung gegen immer stärker werdende Computergegner suchen. Finden sich mehrere Spieler zusammen, kann man eine kleine Liga veranstalten. Mit beliebig vielen Mitspielern oder alleine könnt Ihr bei einer Fußball-Weltmeisterschaft teilnehmen.

Die Steuerung ist denkbar einfach. Mit dem Joystick steuert Ihr einen Spieler, per Feuerknopfdruck wird geschossen. Durch geschicktes Schießen in die Laufrichtung eines Mitspielers verteilt man Pässe. Drückt man den Joystick unmittelbar nach dem Schießen, gibt man dem Ball die notwendige "Banana-Power". Solche krummen Bälle können sich im Höchstfall um 180 Grad drehen und den gegnerischen Torwart damit zur Verzweiflung bringen. Zappelt der Ball endlich im Netz, darf man als Lohn für seine Mühen den Angriffszug nochmal in einer Zeitlupen-Wiederholung bewundern (unangenehm für den Gegner). Klar, daß Eckbälle und Einwürfe nicht fehlen dürfen. Auf Fouls und Freistöße muß man bei Microprose Soccer allerdings verzichten.



Dem Torwart zittern die Schienbeinschoner bei diesem dynamischen Angriff (C 64)

Meine Meinung

Ewig lang hat sich Microprose mit den Soccer-Umsetzungen für Amiga, ST und PC Zeit gelassen, doch die C 64-Version ist immer noch die beste. Der Spielfluß ist hier am rasantesten, vor lauter Action hat man kaum Zeit zum Luftholen. Die ST- und Amiga-Umsetzungen bieten zwar minimal verfeinerte Grafik, spielen sich aber einen Tick zäher. Nochmals spürbarer langsamer ist die Umsetzung für MS-DOS-PCs, die man sich nur zulegen sollte, wenn man einen Joystick an seinem PC hat. Mit der Tastatur ist das schnelle Spiel nicht vernünftig steuerbar.

Durch den rasanten Ablauf, den spannenden Weltmeisterschafts-Modus und die verschiedenen Spielplätze (Stadion und Halle) ist Microprose Soccer ein Sportspiel-Klassiker geworden. Das Programm sei allen emfohlen, die ein unkompliziertes Fußballspiel suchen, bei dem man mit schnellen Reaktionen zum Erfolg kommt.

POWER TIPS

— Es gibt bestimmte Stellen auf dem Spielfeld, an denen der ballführende Spieler vom Computer nicht attackiert wird. Will man eine Führung über die Zeit retten, bleibt einfach hier stehen und wartet ab.

— Mit "Banana-Power Hi" lassen sich kurz von der Torlinie aus kuriose Treffer erzielen. Ihr müßt den Ball dazu parallel zur Torlinie in den Strafraum bringen und rasch den Joystick nach unten drücken. Klappt das Manöver, macht der Ball einen 180-Grad-Bogen und kullert am Torwart vorbei ins Netz.

— Die Zeitlupenwiederholung tut nicht nur dem Ego gut, aus ihr lassen sich auch Strategien für einen Ballwechsel ableiten. Also: Immer schön die Wiederholung beobachten, vielleicht macht man's noch besser.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Microprose
Distributor: Rushware
Preis: 49 Mark (Kassette), 59 bis 85 Mark (Diskette)
Genre: Sportspiel

Amiga:	86%
Atari ST:	85%
C 64:	90%
MS-DOS:	74%

Might and Magic II

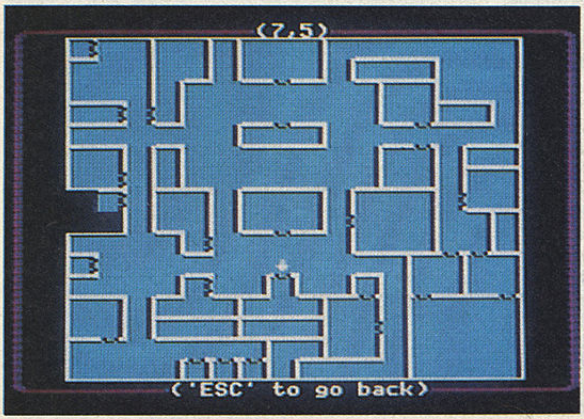
Schwertgeklirre und Monsterheulen: Eine Rollenspiel-Party muß mal wieder für Ordnung in einem Fantasyreich sorgen.

Diese freundliche Pflanze hat großen Appetit auf Abenteurer (C 64)

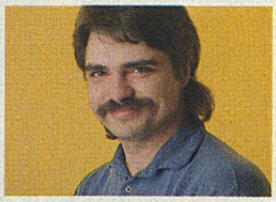
Im Nachfolger zu "Might & Magic I" geht es darum, den Frieden in dem Fantasyland Cron wiederherzustellen. Eigentlich wäre dieser Flecken ein lauschiges Plätzchen mit friedliebenden Einwohnern. Doch leider wird Cron von einer Welle von Chaos und Gewalt überschwemmt. Die Bewohner der fünf Hauptstädte trauen sich nachts schon gar nicht mehr aus Ihren Hütten, weil plündernde Monsterhorden die Städte unsicher machen.

Am Anfang dürfen Sie eine Party aus sechs Charakteren zusammenbasteln. Zur Auswahl stehen fünf Rassen und acht Berufe, aus denen Ihre Wunschtruppe wählen kann. Im weiteren Verlauf des Spieles wollen sich aber noch computergesteuerte Söldner Ihrer Gruppe anschließen. Maximal besteht die Party dann aus acht Mitgliedern. In den Städten findet der Abenteurer vielfältige Einkaufsmöglichkeiten; so gibt es Shops, die Waffen, Rüstungen und Reiseartikel verkaufen. Andere Läden bieten Nahrungsmittel, Getränke und Informationen an. Zudem kommen noch einige Spezial-Geschäfte, die besondere Fähigkeiten, wie z.B. Kartographieren oder mehr Geschicklichkeit beim Entfernen von Fallen, gegen bare Münze verscherbeln. Wenn die Party genügend Erfahrungspunkte durchs Killen von Monstern gesammelt hat, kann sie in Trainingszentren die nötigen Beförderungen kaufen. Eure Magier können sich in Tempeln oder in Magier-Gilden insgesamt 96 verschiedene Zaubersprüche besorgen — gegen klingende Münze.

Wie im Vorgängerspiel müssen kleine Aufgaben gelöst werden. Nach Erfüllung dieser Jobs winken Sonderprämien in Form von Erfahrungspunkten, Gold oder einem wichtigen Gegenstand. Aber nicht nur viele Dungeons, diverse Städte, sondern auch ausgedehnte Ländereien, Wüsten und sogar andere Dimensionen wollen bereist werden.



Das Forschen hat sich gelohnt: Eine praktische Übersichtskarte (C 64)



Meine Meinung

Nach dem doch etwas dürftigen ersten Teil war die Überraschung groß: Might & Magic II hebt sich deutlich über den Rollenspiel-Durchschnitt ab. Hübsche und in den Kampfszenen animierte 3D-Grafik, viele Aufgaben, Monster, Zaubersprüche und ein riesiges Spielgebiet garantieren lange Freude und lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Auch an Komplexität mangelt es nicht, insgesamt werden ganze sechs Diskettenseiten bei der C 64-Version belegt. Einziges Manko ist der am Anfang doch recht hohe Schwierigkeitsgrad. Gerade für Einsteiger dürfte das Programm daher nicht ganz so gut geeignet sein wie für den Rollenspiel-Profi.

POWER TIPS

Um möglichst schnell ein paar Level befördert zu werden, solltet Ihr in der ersten Stadt die Katakomben besuchen. Hier warten viele, noch recht leicht zu besiegende Monster. Unbedingt einige Charaktere mit Zusatzskills ausstatten. Wichtig ist gerade am Anfang die Fähigkeit Karten zu zeichnen. *mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: New World Computing
Distributor: Ariolasoft
Preis: 69 bis 89 Mark (Diskette)
Genre: Rollenspiel

Außerdem geplant für MS-DOS

C 64: 82%

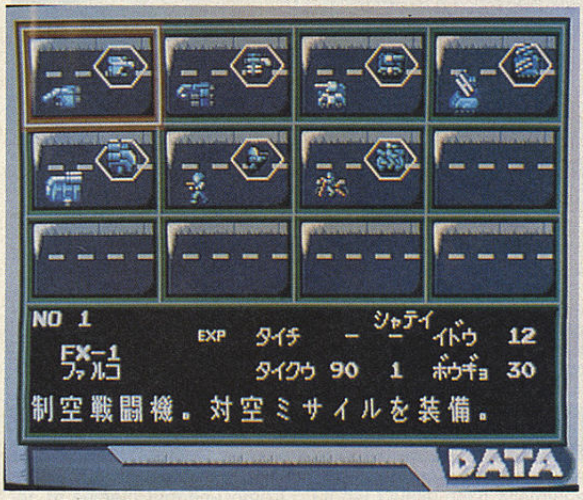
Nectaris

Von wegen "Gute Nachbarschaft": Auf dem Mond bahnt sich eine handfeste Keilerei zweier befreundeter Kolonien an.

Am Anfang des nächsten Jahrtausends befinden sich auf unserem Mond zwei befeindete Kolonien. Jede dieser Kolonien will die andere möglichst von der Mond-Oberfläche verschwinden lassen. Insgesamt gilt es, 32 unterschiedliche Sektoren zu erobern, um den Mond vollständig in den eigenen Besitz zu bekommen.

In den ersten Levels ist dies auch noch recht einfach. Die Anzahl der zu bewegenden Einheiten ist gering, das Kampfgebiet nur einen Bildschirm groß und der Computergegner ziemlich einfältig. Aber ab Stufe 6 ändert sich das gewaltig. Nach jeder gewonnen Stufe bekommen Sie ein Paßwort, mit dem es in den nächsten Level geht.

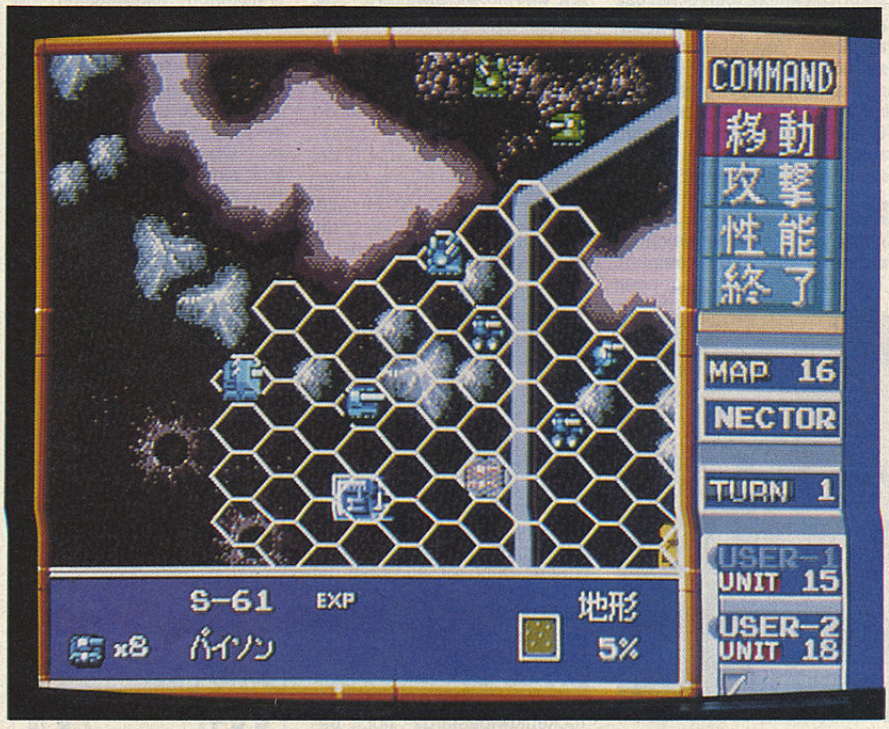
Bei Nectaris wird alles aus der Vogelperspektive gezeigt. Wenn es aber zu einer Kampfhandlung kommt, werden die entsprechenden Einheiten vergrößert und animiert angezeigt. Alles in allem stehen dem Spieler 23 verschiedene Fahrzeuge und Einheiten zur Verfügung. Das Angebot reicht vom einfachen Infanteristen bis zur extraschweren Kanone. Auch Flugzeuge, Transporter und selbst Minen wurden nicht vergessen. Alle Kampfgruppen bestehen aus jeweils acht gleichen Fahrzeugen. Im Laufe des Spieles werden diese natürlich etwas dezimiert, aber in höheren Stufen gibt es Fabriken in denen verlorene Fahrzeuge wieder ersetzt werden. Aber nicht nur das richtige Material, sondern auch Kampferfahrung und Geländeunterschiede spielen eine entscheidende Rolle über Sieg und Niederlage.



In der Fabrik gibt es ordentlichen Nachschub (PC-Engine)

POWER TIPS

Möglichst schnell einige Fabriken in Euren Besitz bringen. Meistens hat der Computer in höheren Levels die bessere Luftstreitmacht. Also darauf konzentrieren, seine Flugzeuge und die weitreichenden Waffen als erstes zu erledigen. Paßt auf die Infanterie auf. *mh*



Kampfgetümmel auf dem Mond: wer wird hier gewinnen? (PC-Engine)

Meine Meinung

Wer bis heute der Meinung war, daß Strategiespiele trocken, langweilig und grafisch anspruchslos sind, muß nun seine Meinung ändern. Es ist einfach fantastisch, was in diesem Programm an spielerischen und grafischen Feinheiten geboten wird. Für die Gattung der Strategiespiele ist Nectaris wegweisend. Auch die Benutzerführung ist denkbar einfach und logisch aufgebaut. Daran sollten sich einige andere Firmen mal ein Beispiel nehmen. Obwohl die Anleitung und viele Bildschirmtexte in japanisch sind, kommen auch Nicht-Japaner schnell in den vollen Spielgenuß.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Hudson Soft
Distributor: Computershop Gamesworld
Preis: 119 Mark (Modul)
Genre: Strategiespiel

PC-Engine: 79%

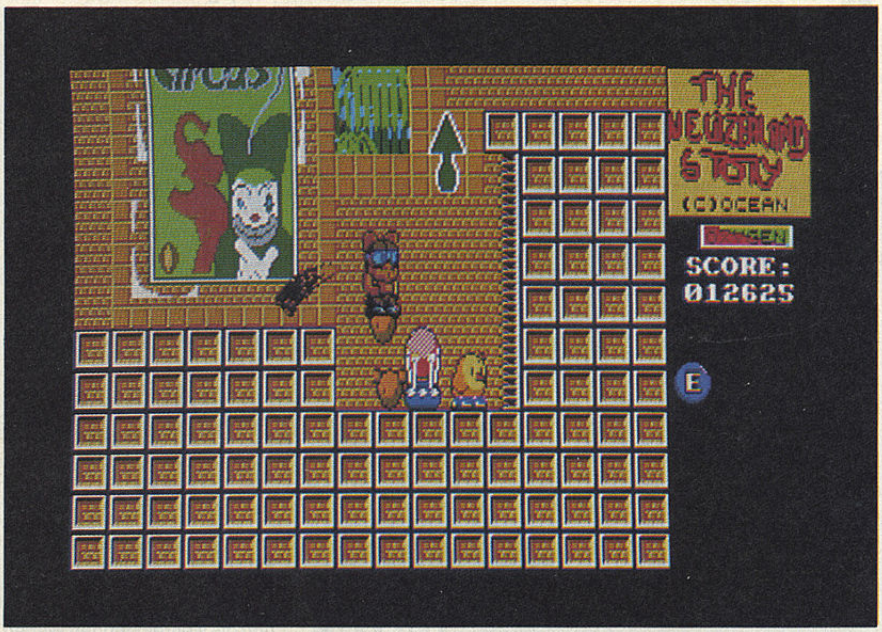
New Zealand Story

Ein Walroß kidnappt 20 Piepmätze für die Speisekammer? Das ist ein Fall für Tiki, den Rächer der Gefiederten.

Meine Meinung

Der kleine Tiki ist ein hinreißender Held in einem amüsanten Spiel, das flotte Action fernab der üblichen Krieg- und Metzel-Klischees bietet. Die Steuerung ist erfreulich präzise und die Levels sind gut spielbar. Manchmal muß man ein paar Leben opfern, bis man herausbekommen hat, welcher Weg zum Level-Ende der beste ist. Alle drei Versionen nutzen die jeweiligen Computer gut aus. Die Amiga-Version hat Spielhallen-Qualität, beim ST muß man nur bei Musik und Scrolling Abstriche machen. Die C 64-Umsetzung spielt sich zwar nicht so ganz flott wie die 16-Bit-Versionen, aber der Unterschied hält sich in Grenzen.

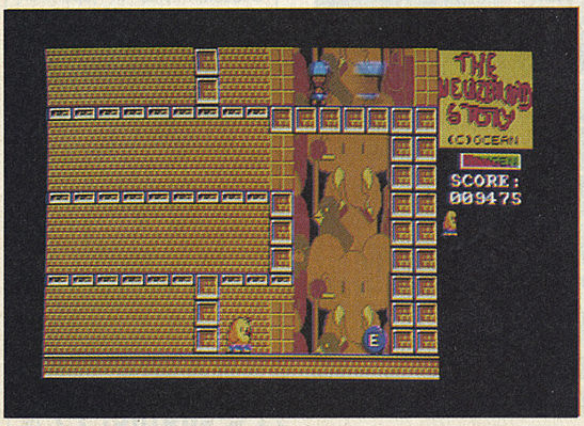
New Zealand Story ist ein putziges Programm, das dank seiner technischen Qualität und des klassisch-guten Spielprinzips Spaß macht.



Erst mit einem Luftballon kann das kleine gelbe Vögelchen fliegen (ST)

Naturkunde-Nachhilfe aus Neuseeland: Beim Wort "Kiwi" denkt man sofort an die vitaminhaltige grüne Frucht, doch es gibt auch einen Vogel gleichen Namens. In der Automaten-Umsetzung "New Zealand Story" ist der Kiwi Tiki der drollige Held. Ein böses Walroß hat seine Kumpels entführt. Tiki, ein niedliches Vögelchen mit Turnschuhen an den Füßchen, zischt dem Miesling hinterher, um seine Freunde zu befreien. Der Weg zu den gefangenen Kiwi-Kollegen führt ihn an vielen possierlichen, aber gefährlichen Tieren vorbei. Manchmal öffnen sich Türen, aus denen diese Gesellen gleich rudelweise angedüst kommen. Tiki kann laufen, springen und schweben, sofern er zuvor ein Flug-Extra ergatterte. Gewässer sind auch kein Hindernis, denn Tiki hat stets seinen Taucheranzug im Gepäck. Zu Beginn tippelt er mit Pfeil und Bogen los, um die gefährlichen Tiere zu besiegen. Beim Verschwinden hinterlassen die Gegner punkteträchtige Früchte oder Extras wie Bomben und Uhren, die vorübergehend alle Gegner einfrieren.

Am Ende jedes Levels muß der tapfere Tiki ein Duell gegen ein Obermonster bestehen. Hier sind nicht nur stures Ballern, sondern auch Konzentration und Timing gefragt. Jeder der fünf Levels besteht aus je vier Abschnitten, was insgesamt 20 Spielstufen ergibt.



Tiki macht sich auf die Socken (ST)

POWER TIPS

Um in Level 2_2 schneller zum Käfig am Levelende zu gelangen, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen:

Man fliegt erst mit dem Ballon des Bogenschützen-Kaninchens senkrecht hoch und dann den Gang entlang nach rechts. Wenn der Gang einen Knick nach oben macht, fliegt man hoch und schießt die Pfeilwerfer auf den blauen Ballons ab. Das macht man so lange, bis eine Art Feuerrad in einem schwarzen Kasten erscheint (neben dem Tor, aus dem die Pfeilwerfer kommen). Dann fliegt man zum Feuerrad. Schon seid Ihr am Ende dieses Levels angelangt. Übrigens: Wer bei der Amiga-Version beim Anfangsbild "Motherfuckenkiwibastards" tippt, bekommt unendlich Leben. *hl*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Ocean
Distributor: Ariolasoft
Preis: 35 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette)
Genre: Geschicklichkeitsspiel

Amiga:	**77%**
Atari ST:	**74%**
C 64:	**70%**

Oil Imperium

J.R. für Anfänger: Handel, Förderung und Sabotage rund ums schwarze Gold. Wo die Quellen sprudeln, lockt das große Geld.

Viel Geld zu haben und als Finanz-Mogul mit Millionenbeträgen rumzuhantieren, das wäre doch mal was. Nun, für die meisten von uns wird das wohl nur ein Traum bleiben. Tatsache ist jedoch, daß es auch im Computerspiel viel Spaß bringt, Millionen von Dollars zu investieren, und zu sehen, wie der Reichtum langsam wächst. Genau in diese Kerbe haut "Oil Imperium".

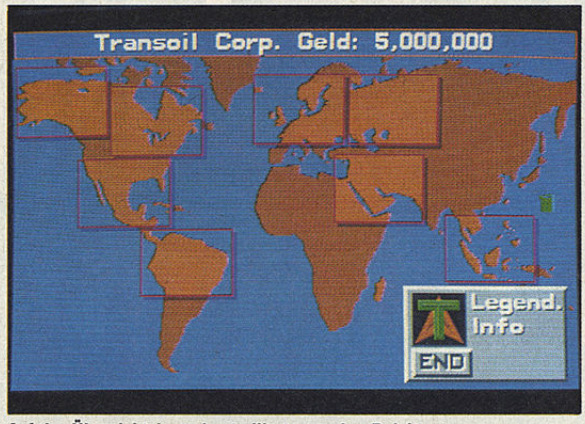
Im Spiel geht's darum, durch Ölförderung und Verkauf möglichst viel Geld zu machen. Vier Spieler nehmen immer gleichzeitig am Geschehen teil, wobei bis zu drei Computerspieler mitmachen können. Die Spieler wählen eines von vier Spielzielen: "Wer hat nach drei Spieljahren am meisten Kapital?", "Wer besitzt zuerst 60 Millionen Dollar?", "Wer ruiniert alle Mitspieler?" und "Wer erreicht mit seiner Ölfirma 80 Prozent Marktanteil?".

Zu Beginn hat jeder Spieler ein Kapital von 5 Millionen Dollar. In seinem Firmen-Domizil herrscht er dann über die Firma und entscheidet über An- und Verkauf von Ölfeldern und Lagerbeständen. Zu Beginn ist es sinnvoll, nur eine Ölquelle zu besitzen. Denn eine Bohrlizenz kostet pro Kontinent zwei Millionen Dollar und Ölquellen sind natürlich auch nicht ganz billig. In den Etat muß man natürlich noch die Bohrkosten für die Quelle und die laufenden Kosten einrechnen. Wenn man's etwas billiger haben will, kann man selber bohren. In dem Fall muß man in einer kleiner Action-Sequenz den Bohrkopf in der Mitte eines Fadenkreuzes halten. Sollte man abrutschen, zerbricht der Bohrkopf, was natürlich auch wieder Geld kostet. Das schönste Öl der Quelle nützt allerdings nichts, wenn man keine Tanks besitzt. Also müssen für die Bohrquelle auch noch Tanks gekauft werden, da sonst kein Öl gelagert und verkauft werden kann.

Dies alles muß man in einem Monat erledigen, wobei im Spiel jede Aktion einige Tage kostet. Im Verlauf des Spiels wird man von einigen Katastrophen heimgesucht. Zum Beispiel brennt die Ölquelle oder die Tanklager wurden sabotiert, womit das gelagerte Öl dann verloren ist.

Wahlweise kann man sich aussuchen, ob man einen Spezialisten fürs Löschen der Quellen beauftragen will, oder ob man diese Arbeit selber übernimmt. Erstere Möglichkeit kostet natürlich mehr Geld.

Selber kann man auch Sabotage-Aktionen gegen die Mitspieler starten, die allerdings ein horrendes Geld kosten. Das gelagerte Öl sollte man zu möglichst günstigen Konditionen verkaufen, um so zu Geld und noch mehr Quellen zu kommen. Auch hier können Probleme auftreten, wenn keine Pipeline zur Verfügung steht. In dem Fall muß man in der dritten Action-Sequenz des Spiels Rohre um die Wette mit dem Computer verlegen. Schafft man den Pipelinebau eher als der Computer, ist der Ölverkauf für den Monat geritzt, sonst geht man leer aus.

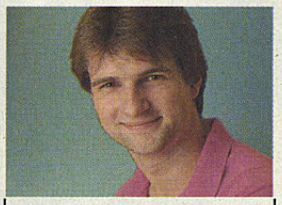


Auf der Übersichtskarte kontrolliert man den Reichtum

Im Büro werden alle Aktivitäten gesteuert

POWER TIPS

Suchen Sie sich zu Beginn nur ein Land aus, und kaufen Sie nur eine Bohrquelle. Lohnend ist die "Golf Region" und dort in der dritten Reihe von oben das vierte Feld von links. Außerdem sollten Sie sofort einen Tank von 500000 Barrel kaufen. Wenn Sie das haben, können Sie im nächsten Monat in der "Golf Region" ein zweites Ölfeld kaufen. *hf*



Meine Meinung

Auf den ersten Blick scheint das Programm recht umfangreich zu sein, und man greift auch freudig zur Maus, um drauflosszuspielen. Man sollte jedoch auf jeden Fall zwei bis drei Spiele investieren, um ein Gefühl fürs Spiel zu bekommen, und nicht gleich die Flinte ins Korn werfen. Gerade am Anfang hat man bei ungünstigem Spiel schnell verloren. Dann nämlich, wenn man vergißt, Öltanks zu kaufen. Das geförderte Öl kann nicht gelagert werden, und die Kosten für die Quelle reißen einen schnell in den Ruin. Strategie-Profis werden damit wohl zurechtkommen, für Einsteiger ist das Programmverhalten jedoch verwirrend. Der Vier-Spieler-Modus ist zwar löblich und bringt auch Spaß, doch sollte man sich dann auf eine sehr lange Spielsitzung einstellen. Bis alle Spieler ihre Aktionen erledigt haben, vergeht nämlich viel Zeit.

Freunde von Handels- und Strategiespielen sollten sich dieses Programm einmal anschauen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Reline
Distributor: Rushware
Preis: 49 bis 79 Mark (Diskette)
Genre: Strategiespiel

Außerdem geplant für MS-DOS

Amiga:	**70%**
Atari ST:	**70%**
C 64:	**68%**

Deluxe Paint III
Als die Bilder laufen lernten

DELUXE PAINT

DPaint II war bisher das leistungsfähigste Malprogramm auf dem Amiga. Diese Zeiten sind glücklicherweise vorbei, denn nun gibt es Deluxe Paint III! Ob Sie Zeichentrick-Pionier im eigenen Heimkino sind oder fernsehgerechte Vorspänne für Ihre Videofilme erzeugen wollen, ob Sie Grafik beruflich benötigen oder als Hobbymaler auf den Spuren der großen Meister wandeln: Mit Deluxe Paint III eröffnen sich Ihnen Möglichkeiten, die Sie bisher für unmöglich gehalten haben. Was das Programm so alles kann?

- Alle Funktionen von Deluxe Paint II
- Extra Halfbrite-Modus für 64 Farben
- Beliebige Definition und Handhabung von Pinseln
- Spezielle Maleffekte wie Schattieren, Verschmieren, Weichzeichnen, Farbverlauf, Sprühdose
- Neue Füllfunktionen
- Exaktes Zeichnen geometrischer Formen
- Schnelle Perspektive-Funktion für 3-D-Grafiken
- Alle Amiga-Zeichensätze sowie spezielle Color-Fonts nutzbar
- Overscan-Unterstützung
- Filme aus Einzelbildern erstellen
- Pinselanimation: Jeder Teil eines Filmes kann als Pinsel ausgeschnitten werden und ist selbst wieder ein kleiner Film
- Bewegen-Option: Jeder Pinsel kann in jede beliebige Richtung bewegt und dreidimensional gedreht werden, ja sogar bei der Bewegung Spuren hinterlassen. DPaint III macht daraus automatisch einen Film.
- 1 Mbyte RAM reicht für kreative Animationen
- ANIM-Speicherformat – Kompatibilität z anderen Animationsprogrammen

Hardware-Anforderungen:
Amiga mit mindestens 1 Mbyte RAM.

Deluxe Paint III deutsch
Bestell-Nr.: 54138
DM 249,– (sFr 225,–*/öS 2490,–*)

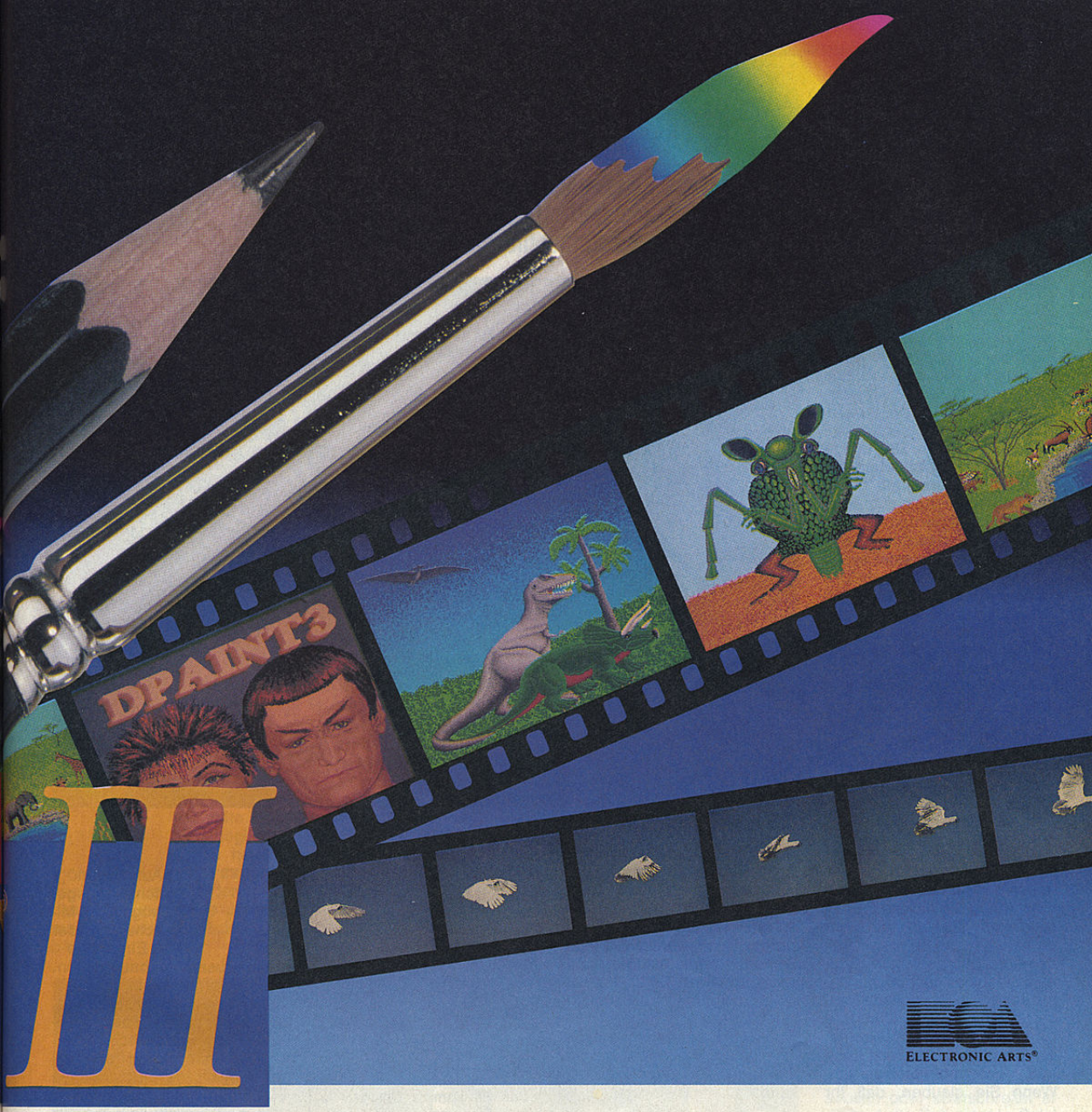
Update von Deluxe Paint II auf Deluxe Paint III
(gegen Einsendung der Originaldiskette und Verrechnungsscheck)
Bestell-Nr. 54138U
DM 99,–* (sFr 89,–*/öS 890,–*)

Deluxe Paint III Demo
Demo-Versionen erhalten Sie gegen Vorauskasse direkt beim Verlag
Bestell-Nr. W718
DM 15,–* (sFr 15,–*/öS 100,–)

Deluxe Print II
Bestell-Nr. 52582
DM 199,–* (sFr 179,–*/öS 1990,–*)

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

229/911



Deluxe Photolab deutsch
Bestell-Nr. 54112
DM 249,–* (sFr 224,–*/öS 2190,–*)

Update Photolab englisch auf deutsch
Bestell-Nr. 54112 U
DM 49,–* (sFr 49,–*/öS 490,–*)

Deluxe Video 1.2 deutsch
Bestell-Nr. 52583
DM 249,–* (sFr 225,–*/öS 2190,–*)

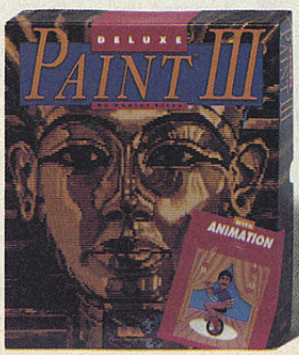
Zusatzpakete zu Video:
Seasons & Holidays
Bestell-Nr. 52580

Deluxe Art Parts
Bestell-Nr. 52581
je DM 29,–* (sFr 26,–*/öS 290,–*)

Deluxe Music deutsch
Bestell-Nr. 52579
DM 199,–* (sFr 179,–*/öS 1990,–*)

*Unverbindliche Preisempfehlung

Zusatzpakete zu Musik:
It's only Rock'n'Roll
Bestell-Nr. 54115
Hot & Cool Jazz Bestell-Nr. 54116
je DM 29,–* (sFr 26,–*/öS 290,–*)



Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler.

INFO-COUPON

Bitte senden Sie mir weitere Informationen zu Deluxe Paint III

Name _____

Straße _____

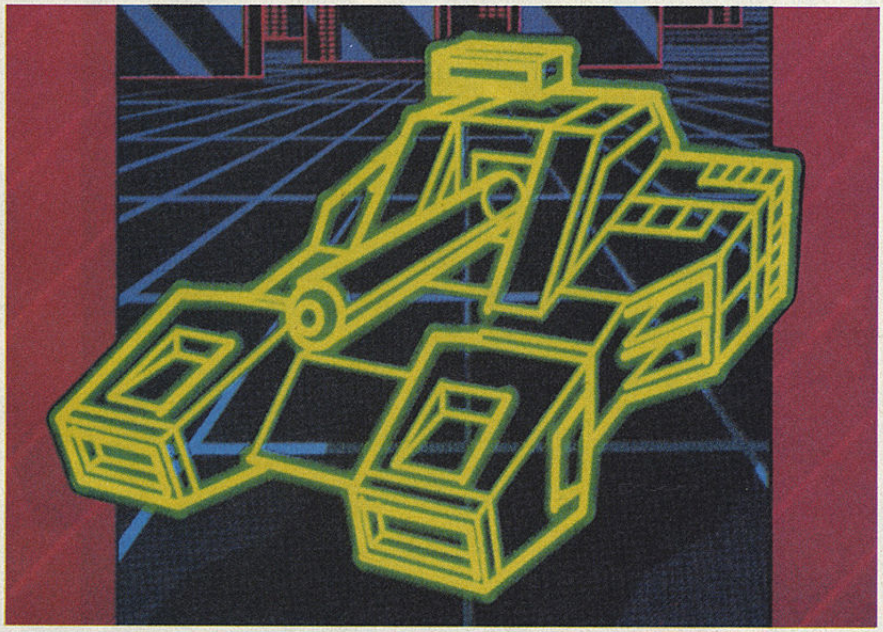
PLZ/Ort _____

Bitte ausschneiden und einsenden an:
Markt&Technik Verlag AG, Buch- und Software-Verlag,
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

PP SH 1

Omega

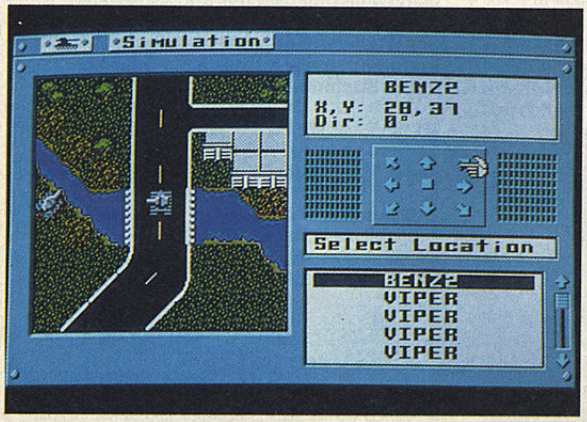
Frankensteins Panzerlabor: Aus handlichen Einzelteilen müßt Ihr einen programmierbaren Panzer zusammenflicken.



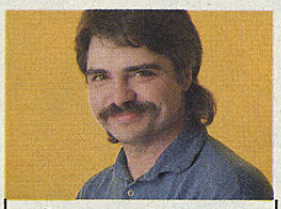
Eine Rißzeichnung des fertiggebauten Panzermodells (MS-DOS/EGA)

"Omega" ist ein ziemlich ungewöhnliches Strategie-Programm. Hier geht's nicht ums Hin- und Herschieben von verschiedenen Einheiten. Vielmehr dreht sich hier alles um Panzer, die Sie selbst bauen und mit einer speziellen Programmiersprache versehen müssen. Der fertige Panzer läßt sich nicht von Hand steuern, sondern muß durch die Programmierung zum Handeln gebracht werden. Mit diesem Programm wird jedes einzelne Detail festgelegt: Die Bewegung des Panzers, sein Verhalten bei Feindkontakt, Reparaturen oder Hindernisse, die im Wege stehen.

Am Anfang des Spieles wird der neue Spieler vom Programm in eine sogenannte "Sicherheitsstufe" eingeteilt und mit 1000 Krediteinheiten ausgestattet. Damit können Sie schon mal anfangen, einen odere mehrere Wunschpanzer zu bauen. Aus unterschiedlichsten Einzelteilen wie Panzerungen, Motoren, Waffen, Abtastsystemen und Treibstofftanks muß das richtige herausgesucht werden. Denn was nützt Ihnen die dickste Panzerung, wenn Sie kein Geld mehr für eine Kanone haben? Wenn das gute Stück fertig ist, können Sie leider noch nichts damit anstellen. Der polierte Panzer ist nämlich völlig hilflos und rührt sich keinen Millimeter von der Stelle. Hier setzt dann Ihre Programmierung ein. Wenn Sie glauben, daß Ihr Panzer gut genug ist, darf er sich mit computergesteuerten Gegnern auf einem Testgelände messen. Gewinnt Ihr Panzer das Duell, werden Sie eine Sicherheitsstufe befördert und erhalten weitere 1000 Kredits, um den Kampfwagen aufzurüsten. Zudem dürfen Sie eigene Kampfgelände basteln, auf denen dann Ihr Panzer gegen den eines Freundes antreten kann.



Der eigene Panzer im Einsatz: ist er wirklich gut genug? (MS-DOS/EGA)



Meine Meinung

Das Programm "Omega" ist mit Sicherheit nicht jedermanns Sache. Gute 250 Seiten des englischen Handbuches wollen gelesen werden, bevor man alle Feinheiten des Spieles nutzen kann. Das Handbuch ist aber übersichtlich gegliedert und der Spieler wird Schritt für Schritt ans Ziel geführt. Wer sich aber mal eingearbeitet hat, den läßt Omega nicht so schnell wieder los. Nur die Grafik und der Sound reißen einen nicht gerade vom Hocker. Trotzdem: Es ist ein geradezu teuflischer Anreiz, seinen Panzer nochmal kurz zu verbessern. Die Folge ist dann wieder eine Nachtschicht, die der Spieler über der Programmierung verbringt. Ich empfehle es jedem, der gerne tüftelt und programmiert.

POWER TIPS

Auf eine möglichst ausgewogene Mischung der Einzelteile beim Zusammenbau achten. In späteren Stufen ist die Hardware gar nicht mehr so wichtig. Hier mehr mit der Basic-ähnlichen Programmsprache arbeiten. Bei näherer Betrachtung ist nämlich der Zeitfaktor ein Hauptpunkt, der beachtet werden muß. Sprich: Je länger Ihr Panzer braucht, um das Programm abzuarbeiten, desto verwundbarer wird er. *mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Origin
Distributor: Rushware
Preis: 89 Mark (Diskette)
Genre: Strategie

Außerdem geplant für Amiga, Atari ST

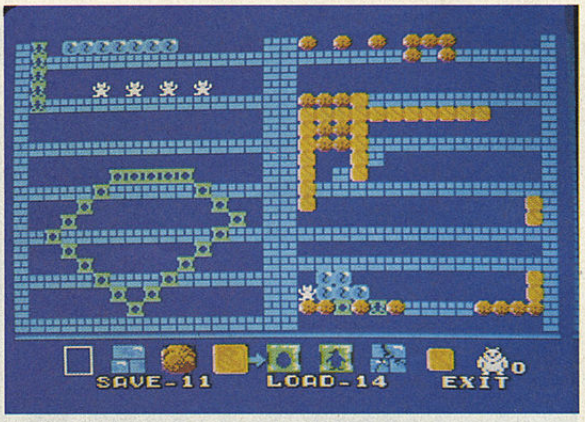
MS-DOS: 78%

Penguin Land

Alle Pinguine der Welt, aufgepaßt: Auf einem fernen Planeten liegen Pinguin-Eier herum, die gerettet werden müssen.

Eigentlich hört sich die Aufgabe ganz einfach an: Pinguin-Kommander Overbite erhält die Aufgabe, von der Erde zu einem bisher unbekannten Planeten zu fliegen, um die dort zufällig entdeckten Pinguin-Eier zu bergen. Die Gewölbe unter der schützenden Oberfläche des Planeten entpuppen sich jedoch als tiefe Eis-Höhlen, gespickt mit Fallen und anderen bösen Überraschungen.

Es gibt insgesamt 50 Höhlen auf dem Planeten, wobei in jeder Höhle das Ei von der obersten Etage bis nach ganz unten gebracht werden muß. Overbite kann dazu das Ei nach rechts oder links schieben, bis es durch eine Lücke im Boden in eine tiefere Etage fällt, wobei sich dann das Spielchen wiederholt, bis das Ei unten angekommen ist. Allerdings darf bei der Tortur das Ei nicht zu tief fallen, da es sonst zerbricht.

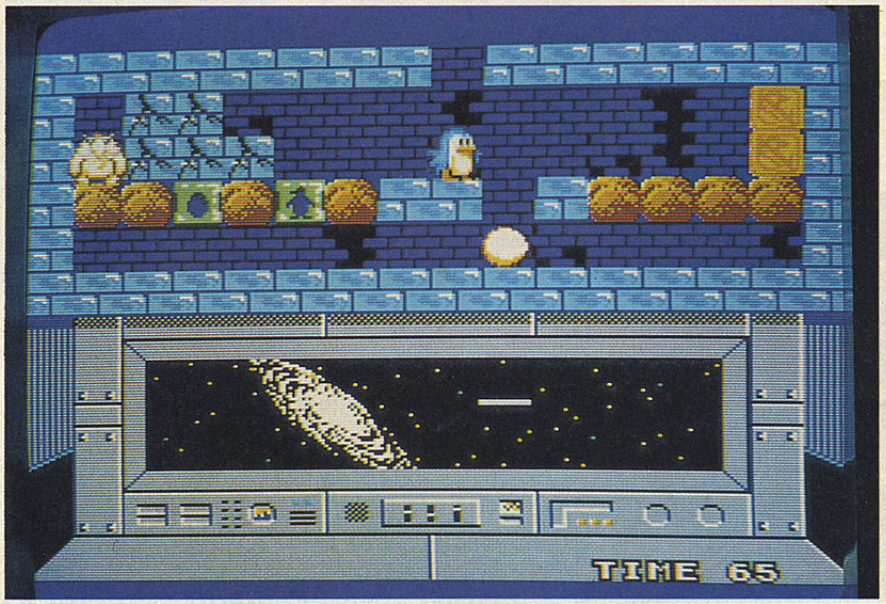


Kreative Spieler bauen sich neue Levels (Sega)

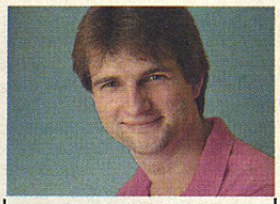
Da gehen die Probleme schon los, denn nicht selten gibt's keinen Weg nach unten. Der geschulte Schnabel-Kommander muß sich dann einen Weg freihacken. Dabei muß er aufpassen, daß das Ei nicht in eine Lücke fällt, die links oder rechts keinen Platz mehr hat. Dann kann er das Ei nicht weiterbewegen, und er zerbricht es sogar, falls er darauf springt. In dem Fall hilft nur noch Selbstmord, um dann den Level wieder von vorne zu beginnen. An anderen Stellen stößt man auf Steine, die sich auflösen, wenn das Ei auf sie fällt. Als ob das nicht alles genug wäre, laufen in tieferen Höhlen kleine Polarbären herum, die weder das Ei noch den Pinguin erwischen dürfen. Allerdings kann Overbite durch geschicktes Taktieren einen Steinblock auf den Kopf der Übeltäter fallen lassen.

POWER TIPS

Im ersten Level sollte man sich möglichst rechts halten, um das Ei nach unten zu befördern. Auf diese Art und Weise umgeht man die tiefer lauernden Eisbären. *hf*



Am Ende der Höhle wartet die Pinguin-Raumschiffcrew auf das Ei (Sega)



Meine Meinung

"Penguin Land" bietet viel Abwechslung: Zum einen muß man viel über den Lösungsweg nachdenken, zum anderen sehr geschickt mit dem Joypad umgehen. Die Spielidee ist nett, die Grafik und Animation schön und da man die ersten 30 Levels anwählen kann, kommt nicht so schnell Frust auf. Der Schwierigkeitsgrad ist recht happig, und schon der allererste Level ist eine harte Nuß. Besonders gut gefiel mir der eingebaute Level-Editor, mit dem man selbstgemachte Spielstufen dank einer Batterie speichern kann. Wer sich nicht scheut, einige Kopfnüsse zu knacken, wird an Penguin Land seine helle Freude haben.

Viel Zeit, um den richtigen Weg durch das Labyrinth zu finden, hat Overbite jedoch nicht; wartet er zu lange, kommt ein Vogel geflogen, der kurzerhand einen Stein auf das Ei fallen läßt. Zusätzlich gibt es für jeden Level ein Zeitlimit. Läßt Overbite drei Eier sausen oder überschreitet er dreimal die Zeit, ist das Spiel aus. Die restliche Zeit einer Höhle wird übrigens dem Pinguin-Punktekonto gutgeschrieben.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Virgin Games
Preis: 89 Mark (Modul)
Genre: Strategie/Geschicklichkeitsspiel

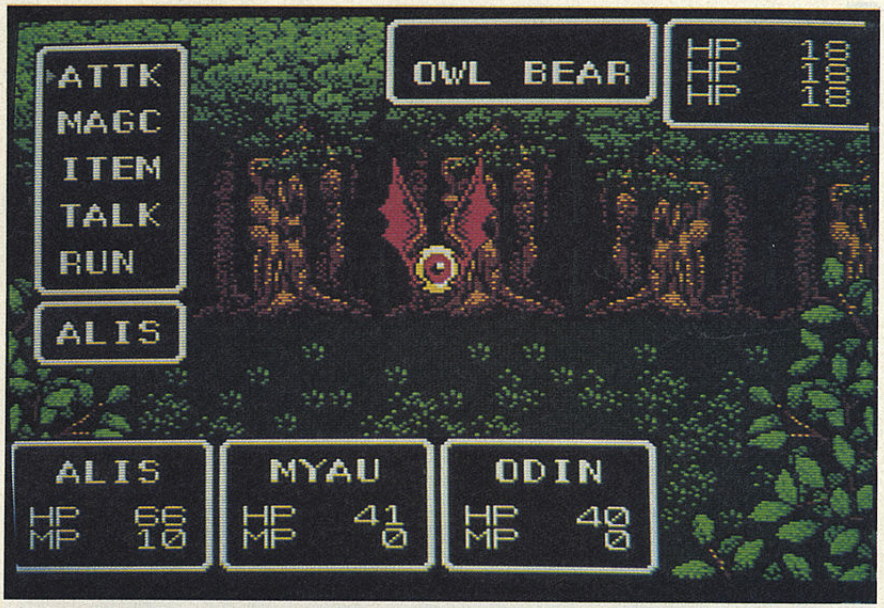
Sega: 74%

Phantasy Star

Das erste Rollenspiel fürs Sega-Master-System entführt Euch in ein fernes Sonnensystem, wo Technik und Magie nebeneinander existieren.

Bisher war alles friedlich auf den drei Planeten des Sonnensystems. Die Menschen lebten in Ruhe, trieben Handel und ließen sich das Leben gefallen. Bis ein Schurke Namens Lassic den Frieden störte und versuchte, die Herrschaft über die Planeten an sich zu reißen. Nur eine kann dem Unhold Paroli bieten: Alis, die Schwester des ermordeten Siedlungsbewohners Nero. Mit den letzten Informationen von ihrem Bruder zieht die Kleine los. Wie bei Rollenspielen üblich, wird Alis von verschiedenen Monstern angegriffen, während sie durch die Lande reist. Durchs Kämpfen wiederum wird sie kräftiger und kann später sogar auch zaubern. Im Verlauf des Spiels bleibt Alis nicht allein. Ihr schließen sich eine verzauberte Katze, ein Kämpfer und ein mächtiger Zauberer an. Zusammen machen sich die vier auf, Lassic zu finden und zu stellen.

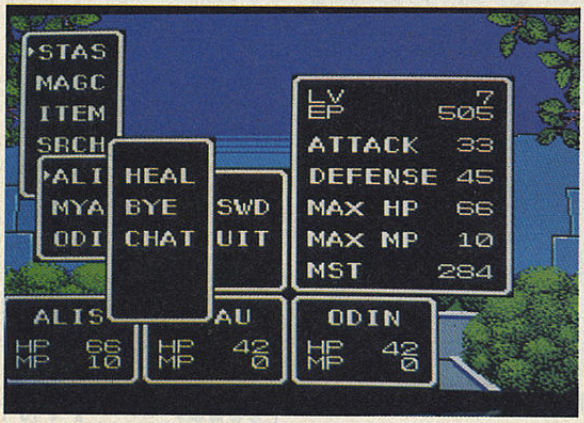
Des öfteren trifft die Gruppe auf Personen, die Hinweise auf den weiteren Wanderweg geben. Das beginnt schon im Heimatdorf. Einige Spielfiguren verkaufen auch nützliche Gegenstände, natürlich nur gegen entsprechendes Geld. Bei anderen kann sich die Gruppe ausruhen und zu neuen Kräften kommen. Auf der Wanderung über den Heimatplaneten stoßen die vier auf Dörfer, kleine Siedlungen und Hafenstädte. Sehr oft gibt es auch Höhlen zu erkunden.



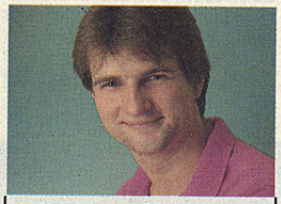
Natürlich gibt's auch jede Menge Monster zu bekämpfen

Während die Wanderung der Vierergruppe auf der Oberfläche des Planeten aus der Vogelperspektive dargestellt wird, sieht man die Höhlen aus der Perspektive der Abenteurer. Auch hier werden die Mutigen von Monstern und Unholden angegriffen, wobei es nicht selten wichtige Informationen oder interessante Gegenstände zu entdecken gibt.

Das Modul besitzt eine Batterie, mit deren Hilfe fünf Spielstände gespeichert werden können.



Bei Phantasy Star wird alles mit Menüs gesteuert



Meine Meinung

"Phantasy Star" ist eines der teuersten Module für das Sega-Master-System. Es ist aber auch eines der besten Spiele, das man für dieses Gerät kaufen kann. Schließlich wird einem nicht alle Tage ein richtiges Rollenspiel auf Modul angeboten. Das Umfeld ist mal erfrischend anders als bei vielen anderen Fantasy- und Science-fiction-Rollenspielen.

Wenn man mit Phantasy Star beginnt, hat man erst mal eine ganze Weile zu tun, bis man überhaupt den nächsten Planeten besuchen darf. Um bis zu Lassic vorzustoßen, bedarf es schon ausgiebiger Spiele-Sitzungen. Phantasy Star wird zudem niemals unfair oder zu leicht. Ein Sega-Besitzer mit Rollenspiel-Ambitionen muß das Modul haben.

POWER TIPS

Als erstes sollte man sich im Dorf umschauen, alle Leute befragen und alle Hütten aufsuchen. Dabei sollte man auch die graue Höhle rechts oben im Heimatdorf betreten. Hier erhält man schon den ersten wichtigen Gegenstand. Dann geht's raus aus dem Dorf, aus der Umzäunung, um Monster zu plätten. Aber Vorsicht: Nicht zu weit von der sicheren Umzäunung entfernen, sonst wird man von zu vielen Monstern angegriffen. Erst wenn man den dritten Level erreicht hat, kann man sich etwas weiter weg wagen. *hf*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Virgin Games
Preis: 129 Mark (Modul)
Genre: Rollenspiel

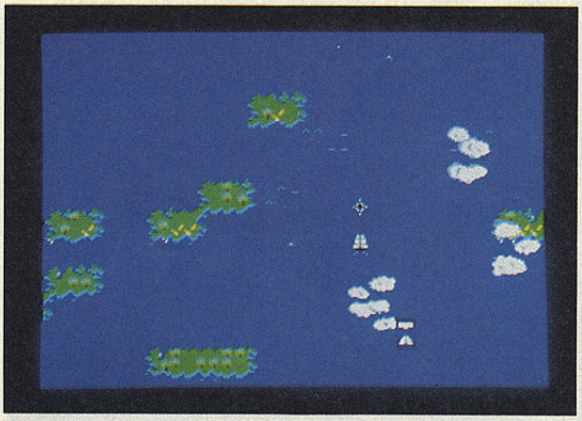
Sega: 83%

Pirates

Säbelgerassel, Kanonendonner und wilde Männer: Mit "Pirates" gilt es, ein aufregendes Freibeuter-Abenteuer in der Karibik zu bestehen.

Meine Meinung

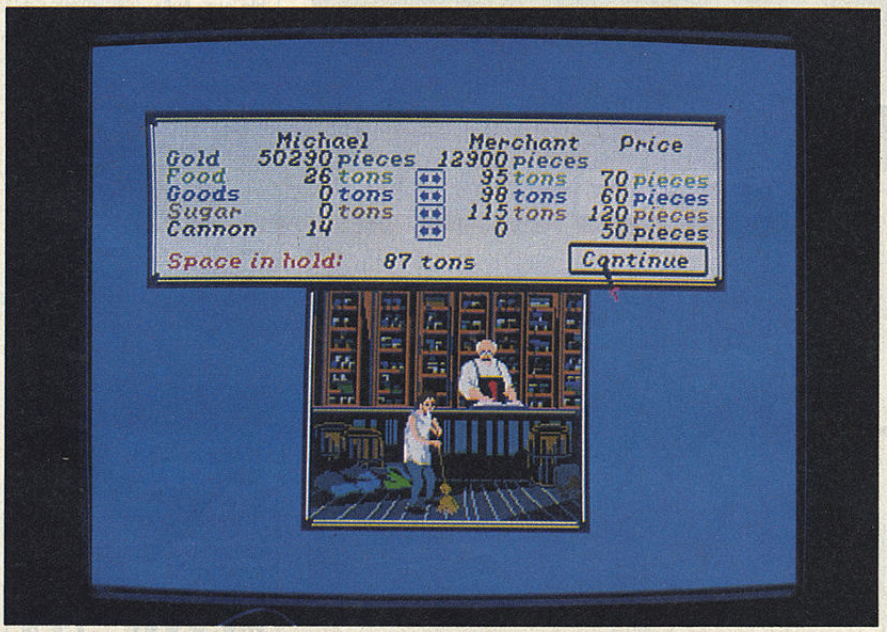
Mit Pirates kann sich jeder den Geruch von Seetang und Kanonenpulver ins eigene Wohnzimmer holen. Spielerisch bleiben keine Wünsche offen: Fechten mit Kapitänen, Städte plündern oder sogar handfeste Feuergefechte mit anderen Seglern. Selbst das Navigieren nach dem Stand der Sonne wurde nicht vergessen. Einstellbare Schwierigkeitsgrade, ein riesiges Seegebiet und ausgeschlafene Computergegner versprechen langfristige Spielfreude. Die Grafik ist gut und der Sound stimmungsvoll.



Eine Fregatte kreuzt im Karibischen Meer auf der Suche nach Beute (ST)

Wer kennt sie nicht, die alten amerikanischen Leinwandschinken im Stile des "Roten Korsaren". Wer sich ebenfalls zum plündernden Piraten berufen fühlt, kann diesem Trieb jetzt hemmungslos nachgeben: Zwischen 1560 und 1680 spielt die Freibeuter-Simulation "Pirates". In der Karibik streiten sich Holländer, Engländer, Franzosen und Spanier um Gold, Land und Leute. Je nach Zeitabschnitt und Nationalität, die Sie sich aussuchen, um Ihre Karriere zu beginnen, verläuft das Spiel schwerer oder leichter. Anfangs sind Sie meistens nur mit einem kleinen Boot, wenig Leuten und geringen Goldreserven ausgestattet. Unter Kanonendonner mit anderen Schiffen kämpfen, Städte plündern, Handel treiben und schöne Frauen becircen gehört ebenso zu Ihren Aufgaben, wie das Fechten mit anderen Kapitänen. Leider stehen Ihnen für Ihren Aufstieg nur wenige Spieljahre zur Verfügung. Je größer Ihre Flotte ist und je mehr Männer Sie haben, desto leichter fällt es, große und schatzträchtige Städte anzugreifen. Mit den nötigen Informationen, die Sie in Hafenkneipen bekommen, sollte es möglich sein, sogar die goldbeladene spanische Treasure-Fleet oder den sagenhaften Silber-Zug zu erobern.

Wenn Sie Ihre Aufgabe gut machen und sich Ihrer eigenen Nationalität gegenüber loyal verhalten, werden Sie mit Titeln und Ländereien belohnt. Mit ansteigendem Ansehen dürfen Sie dann auch um die schönen Gouverneurstöchter werben. Nebenher gibt es auch noch Informationen über verschollene Familien-Mitglieder, die auf ihre Befreiung warten.



In dem Handelsposten kann die Beute gewinnbringend verscherbelt werden (ST)

POWER TIPS

Anfänger sollten sich möglichst England als Nationalität und 1660 als Zeitraum auswählen. Am besten den leichtesten Schwierigkeitsgrad aussuchen.

Als besonders gutes Schiff empfiehlt sich ein "Merchantman" oder besser eine schnelle "Fregatte". Die Galleonen sind zwar groß und gut bewaffnet, aber ziemlich langsam. Nicht zu viele Leute mitnehmen, diese werden sonst zu schnell unzufrieden. Besonders lohnend sind Befreiungsaktionen von Familien-Mitgliedern. Diese haben Kartenstücke, die zu einem Inka-Schatz führen, der zwischen 100000 und 150000 Goldstücke bringt. *mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Microprose
Distributor: Rushware
Preis: 59 bis 85 Mark (Diskette)
Genre: Simulation

Außerdem geplant für Amiga

Atari ST:	87%
C 64:	85%
MS-DOS:	84%

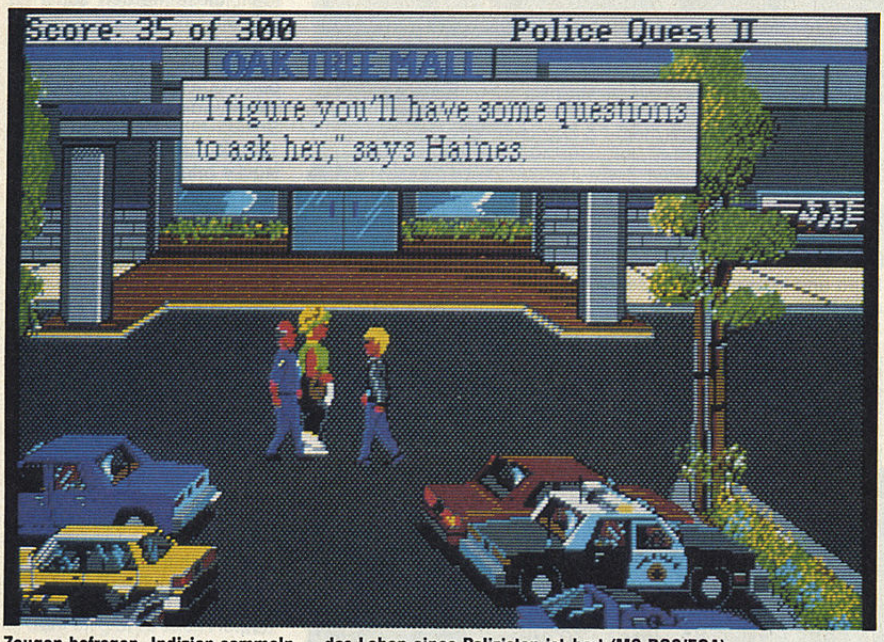
Police Quest II

Ein braver Polizist auf spannender Mörderjagd: Erwischen Sie den Killer Jesse Bains, bevor er Sie erwischt.

Jesse Bains fackelt nicht lange: Bei einer Überführung ins Staatsgefängnis ermordet er einen jungen Wächter, nimmt einen anderen als Geisel und flieht — seitdem ist er untergetaucht. Jetzt wird dem Polizisten Sonny Bonds etwas mulmig im Magen: Er hatte damals Jesse verhaftet (nachzuspielen in "Police Quest I"). Jesse hat bei seiner Verhandlung geschworen, daß er Sonny umbringt, sobald er frei ist. Der Polizei-Chef will, daß Sonny den neurotischen Killer schnellstens wieder hinter Schloß und Riegel bringt. Und Jesse kann sich hinter jeder Ecke verstecken. Bonds als Zielscheibe — Schöne Aussichten für den "Sonnyboy"...

Wie schwerlich zu erraten, übernimmt der Spieler in diesem Abenteuerspiel die Steuerung des wackeren Polizisten. Sonny wird mit Maus, Joystick oder Tastatur über den Bildschirm bewegt; wenn man etwas Besonderes versuchen will, hackt man freudig in die Tasten und hofft, daß der Computer die Befehle versteht (was er meistens tut). Mit dabei im Streifenwagen: Kollege Keith. Er unterstützt Sie ab und an mit einem taktischen Hinweis oder einer flapsigen Bemerkung; die Arbeit dürfen Sie allerdings selber machen. Im Verlauf des Falls werden Sie zum Tauchen geschickt: Sie müssen Indizien fischen.

Auf einem XT spielt sich Police Quest II wegen den langen Ladezeiten zäh; ohne Festplatte ist man aufgeschmissen. In den richtigen Spielgenuß kommt man erst, wenn man einen AT mit EGA-Karte besitzt, dann erkennt man auch alle wichtigen Details. *al*



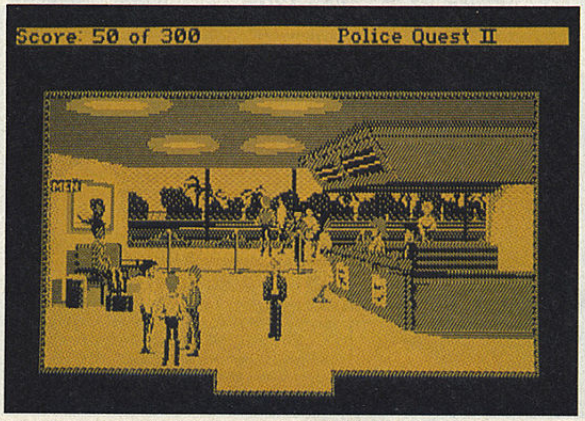
Zeugen befragen, Indizien sammeln — das Leben eines Polizisten ist hart (MS-DOS/EGA)

POWER TIPS

— Bevor es aber richtig losgeht, muß Sonny in Akten wühlen und einige Schießübungen absolvieren. Dazu muß die Pistole optimal justiert sein. Drehen Sie die Schrauben in der entsprechenden Richtung.

— Neue Munition gibt's beim Kollegen am Schalter. Wer die Ohrenschützer vergißt, darf sich einen Termin beim Ohrenarzt geben lassen.

— Der Gegenstand, nach dem Sie unter Wasser forschen, ist ziemlich klein; gehört dem toten Polizisten und weist ihn als solchen aus. *al*



Auch unter Hercules kann man fahnden (MS-DOS/Hercules)

Meine Meinung

Man merkt, daß Police Quest-Programmierer Jim Walsh Teile der "Jesse Baines-Affäre" selbst erlebt hat. Dehalb spielt sich diese Mischung aus Adventure und Polizei-Simulation irrsinnig spannend: So knallhart kann's nur im richtigen Leben zugehen. Die Puzzles sind relativ einfach und bringen einen erfahrenen Spieler kaum ins Schwitzen. Die Story dafür läßt einem das Mark gefrieren...

Seit dem ersten Teil "Police Quest I" hat sich auch grafisch eine Menge getan. Die Spielfiguren sehen nicht mehr so klobig aus. Außerdem wurde der Spielkomfort erheblich gesteigert. Wer gerne Krimis, Detektivgeschichten und Polizei-Dramen mag, wird Police Quest II lieben. Man lernt nebenbei eine Menge über Polizeiarbeit. Zumindest kann man keinen amerikanischen Krimi mehr sehen, ohne gelangweilt mit der Braue zu zucken: Zuerst muß er ihm seine Rechte vorlesen — Stümper!

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sierra
Distributor: Ariolasoft
Preis: 85 Mark
Genre: Adventure

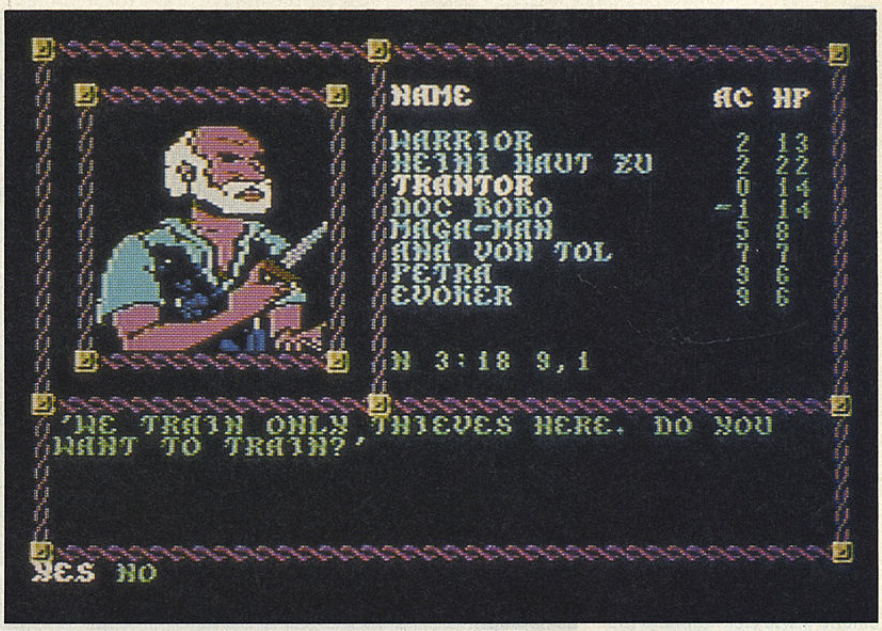
Außerdem geplant für Amiga und Atari ST

MS-DOS: 79%

Pool of Radiance

Das erste Rollenspiel mit den Original-"AD&D"-Regeln beschert einer Heldengruppe viele aufregende Missionen.

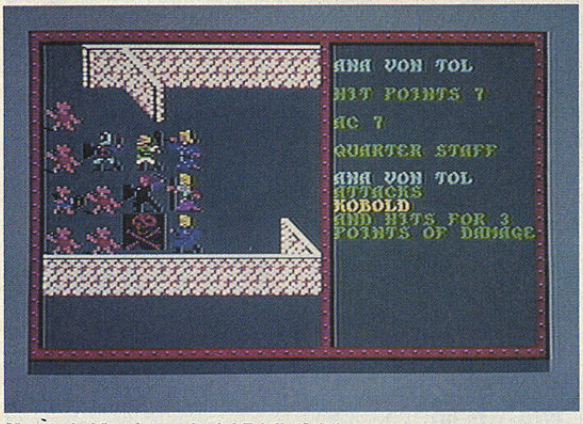
Am Nordufer des Mondsees, in allerbester Lage, liegt das aufstrebende Städtchen Phlan. Hart arbeitende Bürger und eine gute Schiffsverbindung machen Phlan zum idealen Standort für aufstrebende Menschen, Elfen und Zwerge. Doch der Boom wird arg gehemmt: Während in Neu-Phlan Recht und Ordnung herrschen, ist die Altstadt von räuberischen Monsterbanden besetzt worden. Die Stadtverwaltung ist dadurch reichlich genervt und setzt eine hohe Belohnung für diejenigen aus, die Alt-Phlan von der Monsterplage befreien. Eines schönen Tages kommt eine Gruppe von abenteuerlustigen Helden vorbei, die sich brennend für diesen Job interessieren.



Nur durch Training werden Eure Charaktere groß und stark (C 64)

"Pool of Radiance", das erste Computerspiel mit den Regeln der "AD&D"-Brettspielreihe, ist ein Fantasy-Rollenspiel mit sehr vielen Missionen. Die Abenteuer in Phlan sind der Auftakt zu einer Kette von spannenden Ereignissen. Weitere Aufgaben führen Euch zu fernen Städten. Am Ende des Spiels steht das Duell mit einem ebenso bösen wie mächtigen Zauberer.

Ihr steuert eine Gruppe ("Party"), die aus bis zu acht Spielfiguren ("Charakteren") besteht. Bei der Erschaffung der Charaktere hat man es selber in der Hand, ob man mit kräftigen Schwertmännern oder listenreichen Magiern loszieht. Wie bei Rollenspielen üblich, gibt es für gewonnene Kämpfe Geld und Erfahrungspunkte ("Experience Points"). Vom Geld kauft Ihr für Eure Charaktere bessere Waffen und Rüstungen, ausreichend viele Erfahrungspunkte bewirken eine Beförderung. Wird ein Charakter befördert, werden seine Eigenschaften wie z.B. Kraft, Schnelligkeit oder Intelligenz verbessert. Magier lernen außerdem neue Zaubersprüche dazu.



Monsterbekämpfung mit viel Taktik (C 64)

Meine Meinung

Bei "Pool of Radiance" braucht man ein Weilchen, um sich einzuarbeiten. Das Handbuch ist dick, das Spiel sehr komplex und ein paar Stunden Einspielzeit müßt Ihr auf jeden Fall investieren.

Diese Mühe lohnt sich, denn spielerisch gehört das Programm zur Oberklasse. Eine spannende Story, das hervorragende Kampfsystem und die Freiheiten bei der Erschaffung der Charaktere sorgen für eine prächtige Motivation.

Wer sich mit dem anspruchsvollen Spielprinzip angefreundet hat, sollte sich auch das Nachfolgespiel "Curse of the Azure Bonds" zulegen, das wir ebenfalls in diesem Sonderheft testen. Für Fantasy-Fans führt kaum ein Weg an diesen beiden AD&D-Rollenspielen vorbei.

POWER TIPS

Besucht als erstes alle Räume in den Slums und putzt alle Monster weg. Die Belohnung, die Ihr dafür erhaltet, kann sich sehen lassen. In einigen Räumen sind Schätze versteckt; achtet genau auf die Raumbeschreibungen. Vermutet man etwas Besonderes, sollte man "Search" einschalten.

Bei der Charakter-Wahl nicht mit Magiern und Zauberern geizen. *hl*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Preis: 69 bis 89 Mark (Diskette)
Genre: Rollenspiel

Außerdem geplant für Amiga, Atari ST

C 64:	**82%**
MS-DOS:	**84%**

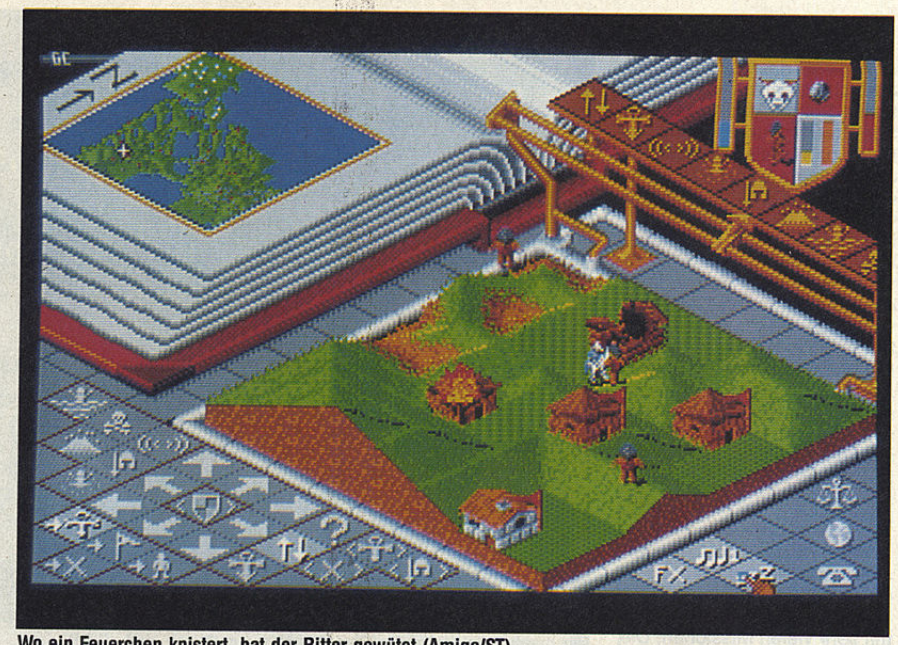
Populous

Die Erde bebt, Sümpfe blubbern: "Populous" ist das Strategiespiel mit dem reichhaltigen Repertoire an Naturkatastrophen.

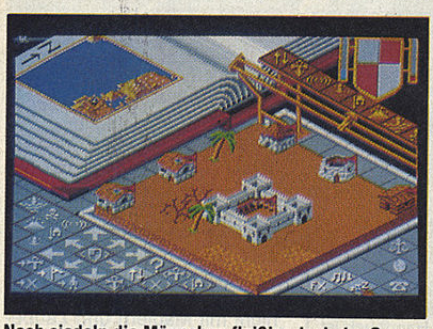
Populous" ist eines der ungewöhnlichsten Strategiespiele, die es je gab. Bei anderen Programmen dieses Genres ruckeln oft abstrakte Symbole über ein nicht minder abstraktes Spielfeld. Populous ist da ganz anders: die Grafik ist gut, übersichtlich und bietet einen klaren 3D-Effekt. Beim Kampf zweier Völker um die Vorherrschaft in einer Mini-Welt marschieren die Spielfiguren putzig animiert über die Landschaft.

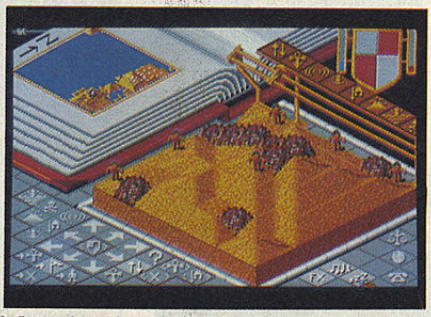
Wenn Sie gegen den Computer spielen, haben Sie 500 verschiedene Welten vor sich. Besiegen Sie den Computer, erhalten Sie den Codenamen einer weiteren Welt. Das Ziel für jeden der 500 Levels ist einfach: Sobald eines der beiden Völker das andere bis zum letzten Mann vernichtet hat, steht der Sieger des Duells fest.

Als "Gott" kann man einige neckische Dinge treiben. Mit einem Mausklick können Sie das Land einebnen oder Berge



Wo ein Feuerchen knistert, hat der Ritter gewütet (Amiga/ST)





Noch siedeln die Männchen fleißig, doch der Gegengott brütet schon über der nächsten Sturmflut (Amiga/ST)

entstehen lassen. Ein Erdbeben dezimiert gründlich des Gegners Bevölkerung. Noch schöner ist ein kleiner Vulkanausbruch, der aus dem betroffenen Gebiet eine Steinwüste macht. Oder wie wär's mit einer Überschwemmung, die auch gelernte Freischwimmer wegschwappt? Allerdings dürfen Sie sich nicht übernehmen, denn jede Aktion kostet Energie. Je größer Ihr Volk ist, desto schneller wird Ihr Energievorrat aufgefüllt.

Es gibt einen Weg, um einen ganz besonderen Kämpfertyp heranzuzüchten: den Ritter. Wenn Sie genug Energie haben, können Sie eine Spielfigur in einen Ritter verwandeln. Ritter sind richtige kleine Ekelpakete, die nur eins im Sinn haben: rauben und plündern. Ein Ritter zieht in Richtung Feindesland, um dort auf jeden Gegner loszugehen.

POWER TIPS

Hier sind einige Codes, mit denen Ihr sofort Zugriff auf hohe Levels bekommt:

Welt 100: Caleold
Welt 200: Eoampmet
Welt 300: Bilquazout
Welt 400: Badmeill
Welt 500: Shadwildon *hl*

Meine Meinung

Populous beweist eindrucksvoll, daß Strategiespiele keine abstrakten Langeweiler sein müssen. Vom ersten Mausklick an macht das Manipulieren mit Gelände und Gefolgsleuten diebischen Spaß. Da vergißt man schnell, daß man eigentlich nur eine Handvoll von Aktionen ausführen kann. Durch die Tatsache, daß Ihr Gegenspieler gleichzeitig aktiv ist, kommt ungeheuer viel Spannung und Unberechenbarkeit in den Ablauf.

Populous ist nicht nur Strategie-Fans zu empfehlen. Durch seine überschaubaren Regeln und das gute Handbuch ist es leicht verständlich. Wer einmal Blut geleckt und seine ersten Erdbeben ausgelöst hat, kommt nicht so schnell vom Computer weg.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Preis: 79 Mark (Diskette)
Genre: Strategiespiel

Außerdem geplant für MS-DOS

Amiga:	**92%**
Atari ST:	**92%**

Project Firestart

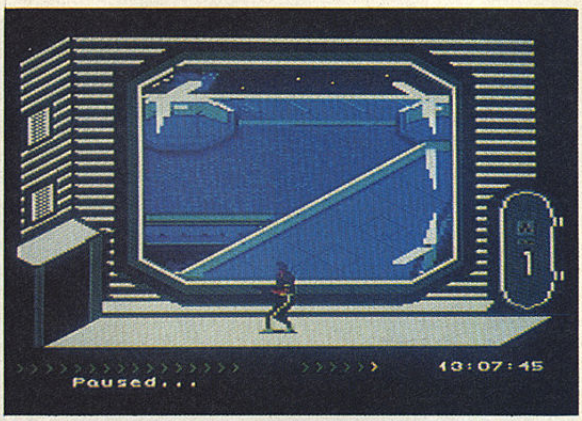
Gruselstimmung im Genlabor: Hungrige und gemeine Retorten-Aliens auf der Suche nach Nahrung.

Meine Meinung

Wer Gruselstimmungen à la "Aliens" auch auf dem heimischen Computermonitor erleben will, kommt um "Project Firestart" nicht herum. Dichte Atmosphäre, gute Grafik und stimmungsvoller Sound jagen dem Spieler eine Gänsehaut nach der anderen über den Rücken. Für zarte Gemüter ist dieses Programm aber nicht geeignet. Wer sich aber an detaillierten Grafiken von zermatschten Monster-Opfern nicht stört, bekommt ein prima Action-Adventure geboten. Nur ein paar Kleinigkeiten stören den Spielspaß. Da ist zum einen das etwas nervige Diskettenwechseln (kein Wunder bei vier Disketten-Seiten); zum anderen sind die Kämpfe mit den Aliens ziemlich schwer und Profis haben das Programm recht schnell durchgespielt.

Das Unheil nahm im Jahre 2066 seinen Lauf. Ein gigantisches Raumschiff, die "Prometheus", wurde in ein großes Gen-Forschungslabor umgebaut. Hier durften Wissenschaftler ungehemmt ihrem Forschungsdrang nachgeben. Die Forscher sollten durch genetische Manipulationen neuartige Lebewesen herstellen, die unter lebensfeindlichen Bedingungen nach seltenen Erzen und Mineralien schürfen können.

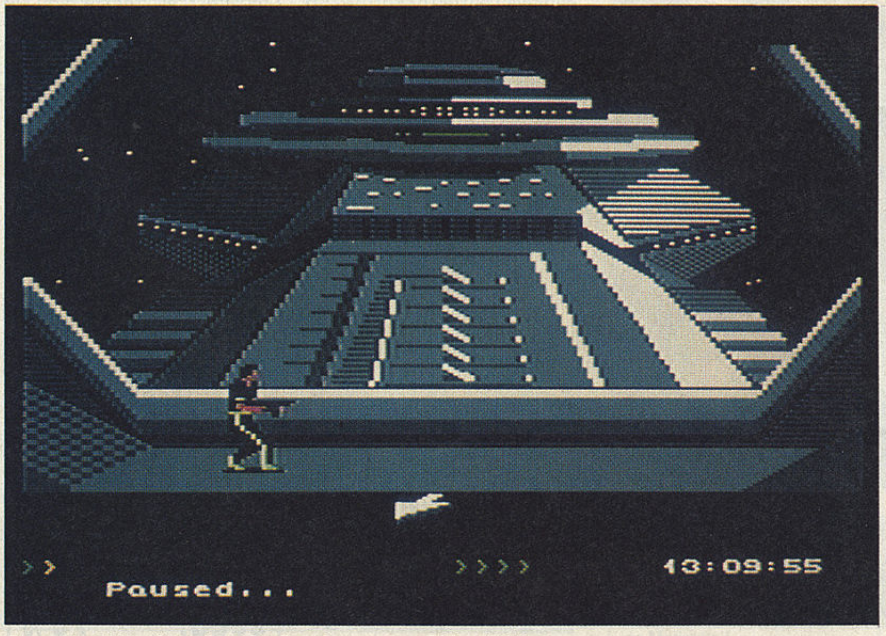
Nur leider antwortet die Prometheus jetzt nicht mehr — was ist an Bord geschehen? Der Spieler übernimmt jetzt die Rolle des Helden, der an Bord des Forschungsraumers geht, um nach dem Rechten zu sehen. Sie kommen in der Luftschleuse des insgesamt vier Stockwerke großen Schiffes an. Dort finden Sie dann auch schon die Überreste eines Besatzungsmitgliedes — über die gesamte Schleuse verteilt! Immer mehr wird Ihnen klar, daß eines der genetischen Experimente gewaltig außer Kontrolle geraten ist. Die Geschöpfe aus dem Reagenzglas erweisen sich als grün, schleimig und gemein...



Ankunft in der Luftschleuse der Prometheus (C 64)

Sie steuern Ihre Spielfigur nun durch die verschiedenen Räume des Raumers, suchen nach wichtigen Hinweisen, Überlebenden und Ausrüstungsgegenständen. Unterwegs können Sie den Schiffscomputer nach Daten und Informationen durchforsten. In Lagerräumen finden Sie schlagkräftige Laserkanonen und Erste-Hilfe-Kästen, die lebensrettende Pflaster im Falle einer Verwundung bieten. Natürlich sehen die genetischen Monster Ihrem Treiben nicht tatenlos zu, sondern versuchen Sie an der Erforschung der Prometheus zu hindern. Denen dürfen Sie dann tüchtig mit der Laser-Knarre einen überbraten. Aber Vorsicht: Die Munition reicht nicht ewig.

Wer "Project Firestart" nicht in einem Rutsch durchspielen will, kann bis zu fünf Spielstände abspeichern.



Feiner Ausblick auf den Rest des Forschungsraumschiffes (C 64)

POWER TIPS

Munition ist knapp, also nur im äußersten Notfall schießen. Bei Auseinandersetzungen warten, bis die Aliens nahe herankommen, dann trefft Ihr besser. Da Ihr nur zwei Laser gleichzeitig schleppen könnt, empfiehlt sich als zweite Waffe der Plasma-Laser. Im "Med-Lab" gibt es einen feinen Energizer, der verlorene Health-Points wieder zurückbringt. (Funktioniert im Gegensatz zu den Erste-Hilfe-Kästen öfter als einmal.) *mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Preis: 49 Mark (Diskette)
Genre: Action-Adventure

C 64: 78%

Psycho Fox

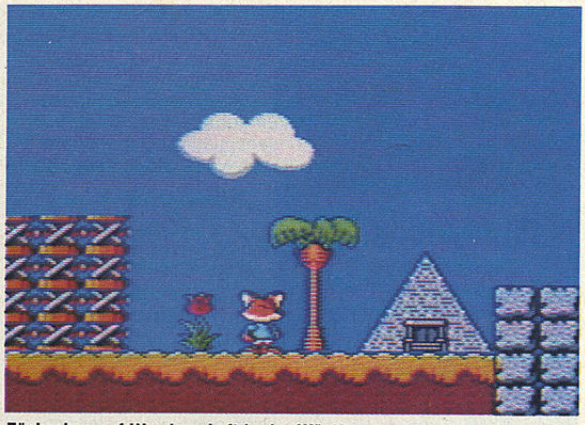
Die Besitzer des Master-Systems werden bei Hüpf-Spielen nicht allein gelassen: Im neuen Modul "Psycho Fox" kämpft ein kleiner Fuchs.

Endlich gibt's fürs Master System mal wieder ein Spiel, bei dem so richtig gerannt, gesprungen und Extras gesammelt werden dürfen. Ein kleiner Fuchs macht sich hier auf den Weg, um acht Level zu erkunden, die in je drei Abschnitte unterteilt sind. Wie bei anderen Spielen des Genres läuft die Spielfigur von links nach rechts. Hat man einen Punkt in der Landschaft erst mal passiert, kann man nicht mehr zurücklaufen.

Beim Spielen fällt als erstes auf, daß es keinen festen Weg durch die Level gibt. Da Psycho Fox hüpfen kann, stehen ihm an vielen Stellen Abkürzungen in Form von höhergelegenen Plattformen zur Verfügung. Bei Bedarf springt er einfach eine Etage höher. Wo wir gerade beim Springen sind: Einige Trainingsrunden mit dem Fuchs sind angeraten. Er springt nämlich nur weit, wenn er genügend Anlauf hat, und der steht in luftiger Höhe meistens nicht zur Verfügung. Genaues Steuern ist hier angesagt. Der Fuchs kann übrigens beliebig tief stürzen; am Boden angekommen, tut er sich nichts.

Mit den Monstern hat der Fuchs außerdem noch genug zu tun. Da gibt's krabbelnde Viecher, hüpfende rosa Pilzwesen, fliegende Bienen und jede Menge anderes Getier. Das Füchschen wird mit ihnen auf zweierlei Arten fertig. Zum einen boxt er sie einfach mit seiner Faust weg. Zum anderen kann er sie mit einem gezielten Sprung in den Boden stampfen.

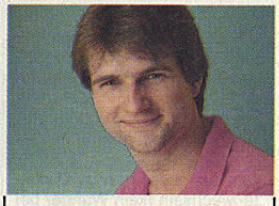
Am Ende jedes Levels wartet ein Ober-Gegner, der auf recht skurrile Art besiegt werden muß. Der erste Gegner besteht z.B. aus Holzscheiben, die man nacheinander mit einer kleinen Kanone wegschießen muß. Die Grafik der ersten vier Level ist mit denen von Level fünf bis acht gleich, die Wege ändern sich jedoch. Außerdem muß Psycho Fox in den Landschaften mit verschiedenen Hindernissen kämpfen. Im ersten Level gibt's z.B. wackelnde Gummistangen und im vierten Level wird er durch Düsen nach oben oder zur Seite gepustet.



Füchschen auf Wanderschaft in der Wüste

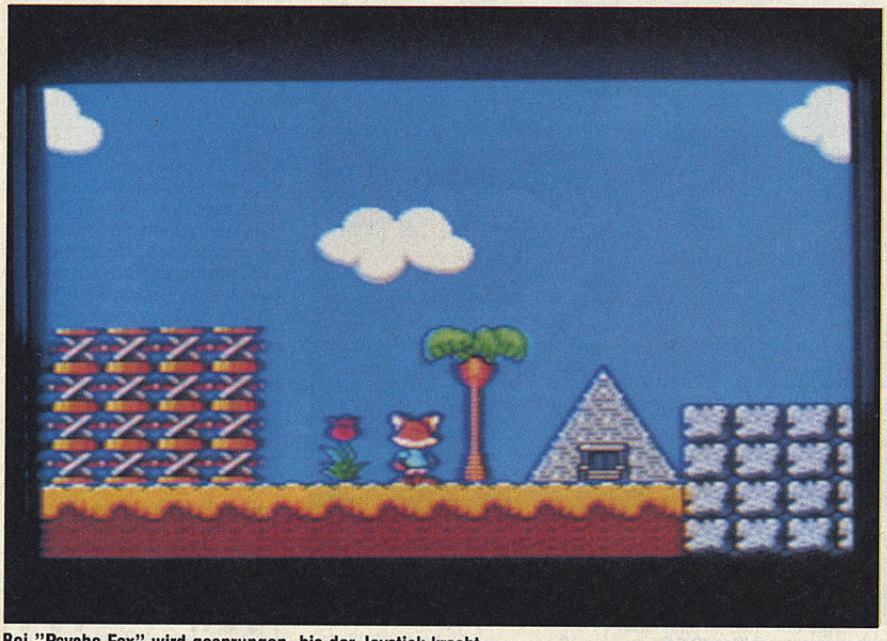
POWER TIPS

Im ersten Level sollte man zunächst höhere Etagen erklimmen. Dort kommt man nämlich einfacher voran. Vorsicht, wenn man die Eule hat: Der Fuchs boxt nämlich nicht, wenn er die Eule noch in der Hand hat. Zweimal ganz schnell hintereinander den Feuerknopf drücken, schafft hier Abhilfe. Über das Wasser in der Mitte des Levels kann man mit viel Anlauf springen. *hf*



Meine Meinung

Das allerneueste Spielprinzip hat Psycho Fox auf keinen Fall. Aber das, was im Spiel zu sehen ist, ist ganz putzig. Die Figuren und die Hintergründe laden geradezu ein, mal ein Spielchen zu wagen. Ein Level wird nicht so schnell langweilig, da es keine festen Wege gibt. Man probiert mal dies und mal das aus, bis man seinen persönlichen Weg gefunden hat. Außerdem ist der Fuchs niedlich und gut animiert, wie überhaupt alles im Spiel. Auch die Musik ist nicht zu verachten; endlich mal wieder ein Sega-Modul, das sich hören lassen kann.



Bei "Psycho Fox" wird gesprungen, bis der Joystick kracht

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Virgin Games
Preis: 89 Mark (Modul)
Genre: Action-Adventure

Sega: 73%

Purple Saturn Day

Acht galaktische Rassen treten an, um sich im sportlichen Wettkampf unter den Ringen des Saturn zu messen.

Es ist ein sonniger Saturn-Tag in angenehmem Lila, die Ringe sind gut zu sehen und Halbgott Exxos eröffnet die vierten internationalen Saturn-Spiele. Wie jedes Jahr huldigen die Teilnehmer Exxos in vier Disziplinen, die schnelle Reaktionen und schnelles Denken erfordern.

In "Ring Pursuit" setzt man sich in einen Gleiter und nimmt an einem Slalomrennen um die Saturnringe teil. Man muß Schiffwracks von der richtigen Seite umkurven, um Punkte zu scheffeln; der Gegner versucht, durch gezieltes Rempeln zu stören. Hier wird nicht auf Zeit, sondern auf Punkte gespielt.

"Tronic Slider" ist eine "Ballblazer"-Variante. Auf einem Spielfeld schwirrt eine Energiekugel herum, die sich bei Beschuß in viele, kleine Kügelchen verwandelt. Diese Teile müssen dann eingesammelt werden. Der Computergegner ist schnell und clever genug, selber viele Punkte einzusacken.

"Brain Bowler" ist das wohl kniffligste Stück in der Spiele-Sammlung: Ein Strategiespiel mit kompliziertem Reglement, bei dem ein hämisch grinsender Computer mit Elektronen gefüttert werden muß. Dazu muß man Schaltungen umlegen, Dioden besetzen und den Computergegner austricksen — gar nicht einfach.

Nach soviel Grübelei bringt "Time Jump" mit einer einfachen Ballerei als Spielinhalt Abwechslung. Treffen Sie so viele Funken wie möglich, um weiter durch die Zeit reisen zu dürfen.

Acht Vertreter verschiedener Rassen treten bei der Olympiade an. Man tritt im K.o.-System gegeneinander an; der Sieger bekommt ein schmatzendes Küßchen seiner intergalaktischen Braut. Wer ein wenig Übung braucht, bekommt vom Programm auch einen Roboter-Gegner für jede Disziplin gestellt. *al*

Slalom um Schiffswracks: Da ist Voyager also hängengeblieben... (ST)

Olympiade bei Schwerelosigkeit (ST)

Meine Meinung

Man merkt, daß das französische Exxos-Team den ST in- und auswendig kennt. Was die Programmierer an Soundeffekten und Grafiken aus dem ST herauskitzeln, ist beeindruckend — "Kult" ist allerdings ihr bestes Spiel bisher.

Spielerisch bietet "Purple Saturn Day" einiges. Nach kurzer Eingewöhnungszeit gefielen mir drei Diziplinen sehr gut, lediglich der "Time Jump" hat den Lichtsprung nicht geschafft: ein rechter Langweiler. Sehr bedauerlich ist das Fehlen eines Zwei-Spieler-Modus. Dafür sind die Computergegner knackig programmiert. Die einzelnen Rassen haben unterschiedliche Verhaltensweisen und lernen während des Spiels sogar dazu. Das sorgt für ausreichend langanhaltende Motivation.

POWER TIPS

— Bevor Sie gegen den Kristallkopf im "Brain Bowler" antreten, brauchen Sie jede Menge Übung.

— Vorsicht: Beim "Brain Bowler" versucht der Computer, durch gezieltes Drängeln Ihre Aktionen zu stören. Weichen Sie nach oben aus und gehen Sie schnell wieder auf Ihre alte Position zurück.

— Auch im "Ring Pursuit" rempelt der Computer. Bremsen Sie ab. *al*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Exxos/Ere Informatique
Distributor: Bomico
Preis: 79 Mark (Diskette)
Genre: Geschicklichkeit

Außerdem geplant für Amiga, C 64 und MS-DOS

Atari ST: 79%

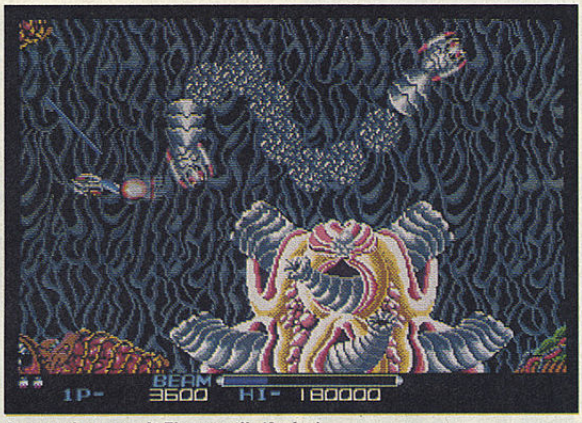
R-Type

Fernab jeglicher Zivilisation kämpft sich der beste Raumgleiter, den die Menschheit je ersann, durch die Fronten des schrecklichen Bydo-Imperiums.

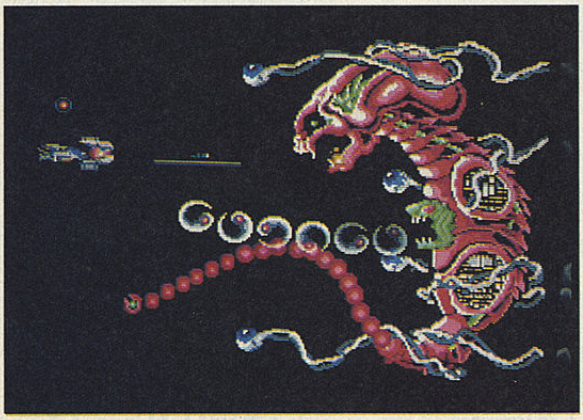
In einem fernen Sektor der Galaxis machen die Herren vom Bydo-Sternenreich mächtig viel Ärger. Mit einem einzelnen Raumschiff der "r"-Klasse soll ein furchtloser Pilot für Ruhe und Ordnung sorgen. Der "r"-Kampfgleiter besitzt zwei Waffen: Einmal kann er rasend schnelle Schüsse abgeben, bei denen die meisten Gegner schon das Handtuch werfen. Hält man den Joystick-Knopf jedoch länger gedrückt, sammelt das kleine Schiff Energie und schießt diese beim Loslassen geballt ab. Dieser Super-Schuß zerstört größere Gegner und ist um so stärker, je länger die Taste gedrückt bleibt.

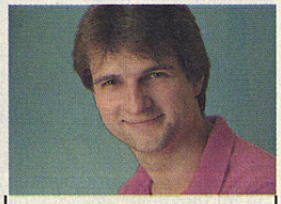
Damit nicht genug: Extrawaffen säumen seinen Weg. Die erste höchst effektive Aufrüstung ist eine Art Satellit, der jedoch einiges mehr kann als nur gegnerische Schüsse abhalten. Er kann vorne und hinten am Raumschiff angekoppelt werden. Wenn er nicht am Gleiter festhängt, vollführt er in einigem Abstand mit leichter Verzögerung die gleichen Bewegungen des Raumschiffs und erledigt auf diese Weise durch schlichtes Rammen einen Haufen Gegner. Außerdem läßt sich der Satellit in drei Stufen ausbauen.

Durch andere Energie-Pakete erhält der Gleiter Extra-Schüsse in Form eines Lasers, der von den Wänden abprallt und umherflitzt, bis er einen Gegner trifft. Anstelle des Lasers gibt's auch einen riesigen wellenförmigen Schuß. Das Raumschiff kann zudem mit selbständig ihr Ziel suchenden Lenkraketen und kleinen über und unter dem Raumschiff schwebenden Kugeln ausgerüstet werden. Das Waffenarsenal ist für die insgesamt acht Level dringend nötig. Im ersten Abschnitt geht es noch verhältnismäßig ruhig zu. Auch das Endmonster, das direkt aus dem Film "Aliens" zu kommen scheint, hat man schnell erledigt. Im zweiten Level fliegt man durch eine Urwald-Landschaft mit riesigen Spinnen. Der dritte Level konfrontiert den Kämpfer mit einem großen Raumschiff, und im vierten Level geht's gegen Raupen, die blitzschnell Wälder aus grünen Perlen weben.



Augenschmaus mit Fingeroptik (Amiga)


Für jeden Sega-Besitzer ein Muß



Meine Meinung

Hier stimmt aber auch alles: Grafik, Sound, Musikuntermalung, Spielwitz und gute Steuerung gehören zum Besten, was man im Moment auf Heimcomputern für Geld haben kann — vorausgesetzt, man begeistert sich für Ballerspiele. Ich zumindest war für die nächsten zwei Wochen abends nicht mehr ansprechbar, nachdem ich einmal "R-Type' gesehen hatte.

Mein "Rausch" ging sogar soweit, daß ich nachts von der Musik geträumt habe. Inzwischen gibt es Versionen für Amiga, Atari ST, C 64, PC-Engine und Sega-Master-System. Die beste Version ist die der PC-Engine, die sich teilweise noch besser spielen läßt als das Automaten-Original. Auch Besitzer des Segas kommen um den Kauf ihrer Version nicht herum. Die Computer-Versionen enthalten zwar auch alle die Spielelemente des Original-Spiels, weichen allerdings in den Spieltaktiken leicht vom Automaten ab; besonders beim Raumschiff im dritten Level macht sich das bemerkbar. Nichtsdestotrotz sind alle Versionen ein Muß für den Ballerspiel-Fan.

POWER TIPS

Beim C 64 gibt es einen POKE, mit dem man die Kollisions-Abfrage abschaltet. Dazu spielt man einmal ganz normal das Spiel, bis alle Raumschiffe flöten gegangen sind. Beim Titelbild löst man einen Reset aus, und gibt "POKE 12887,96" ein. Dann startet man das Spiel erneut mit "SYS 32768", und schon kann man sich alle Level mal anschauen.

Beim Amiga erhält man unendlich viele Leben, wenn man in die High-Score-Liste "SUMITA." einträgt (den Punkt nicht vergessen).

Bei der Sega-Version wird die Kollisions-Abfrage ausgeschaltet, wenn man vor dem Einschalten das Joypad 1 nach unten rechts drückt, Joypad 2 nach oben links sowie Knopf 1 auf Joypad 2 gedrückt hält. Dann schaltet man die Konsole ein und hält die Knöpfe solange gedrückt, bis sich das Titelbild komplett aufgebaut hat. *hf*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Electric Dreams (Heimcomputer) Hudson Soft (PC-Engine) Sega (Sega) Distributor: Ariolasoft (Heimcomputer) Computershop Gamesworld (PC-Engine) Virgin Games (Sega)
Preis: 35 Mark (Kassette), 49 Mark bis 85 Mark (Diskette), 89 bis 99 Mark (PC-Engine-Modul)
Genre: Action

Amiga:	89%
Atari ST:	75%
C 64:	82%
Sega:	83%
PC-Engine:	92%

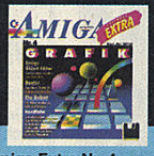
AMIGA Markt&Technik SOFTWARE EXTRA

Software zum Taschengeldpreis

Jedes Paket nur DM 49,–* (sFr 45,–* /öS 490,–*)

Grafik

Amiga Extra Nr. 1: Grafik I
Drei Programme, die die außergewöhnlichen Grafikfähigkeiten des Amiga nutzen!
Bestell-Nr. 38708



Amiga Extra Nr. 4: Grafik II
Spielerisch Bobs erzeugen. IFF-Bilder werden zu Bobs und Images. Generieren von animierten Icons. Booter: par excellence.
Bestell-Nr. 38725

Spiele

Amiga Extra Nr. 12: Spiele
Highway 42: Als Kurier auf dem Planeten Cervezia. Warlords: Ein Brettspiel für taktisch geschickte Spieler. Zargon: Joystick-Action
Bestell-Nr. 38769

Amiga Extra Nr. 5: Spiele
Breaking out: Actionspiel mit toller Grafik und Sound. Decoder: Verwandeln Sie Ihren Amiga in eine Morsestation. Megamind:
Bestell-Nr. 38752

Amiga Extra Nr. 3: Spiele
Bliff: Eine ausgeklügelte Variante des Billards. Quadriga: Ein Spiel für Denker, angelehnt an »Vier gewinnt«. Wikinger I: ein Strategiespiel.
Bestell-Nr. 38724

Amiga Extra Nr. 13: Regnum
Regnum ist Ihr Königreich in einer imaginären Welt. Die Amiga-Maus dient Ihnen als Zepter. Ihre Aufgabe: Sichern und vergrößern Sie Ihren Besitz.
Bestell-Nr. 38781

Musik

Amiga Extra Nr. 6: Audio Worx
Ihr privates Sampling-Studio.
Bestell-Nr. 38748

Amiga Extra Nr. 9: Sonix-Hitkiste
Tolle, in Sonix editierbare und digitalisierte Geräusche und Effekte für eigene Musikstücke.
Bestell-Nr. 38753

Anwendungen und Utilities

Amiga Extra Nr. 2: Disk Utilities I
Disk-Ed V6, Select Copy, D Copy II, Check, Bootgirl Plus. Mit einem Super-Diskeditor.
Bestell-Nr. 38726

Amiga Extra Nr. 10: Disk-Utilities II
DIMO: Diskettenmonitor. Recover II: Datenrettung. TUC – The Ultimate Cruncher: Dateien extrem komprimieren.
Bestell-Nr. 38766

Erscheint im November '89

Amiga Extra Nr. 14: MenuMind 1.0
MenuMind bietet Ihnen eine menügesteuerte, grafische Programmierumgebung, die den CLI völlig ersetzt.
Bestell-Nr. 38771

Amiga Extra Nr. 11: Karteikasten
Finden Sie sich in Ihrem Diskettenbestand nicht mehr zurecht? Oder, oder, oder... Mit Dateiverwaltungen werden Ihre Probleme gelöst.
Bestell-Nr. 38768

Spielend lernen!

Amiga Extra Nr. 7: Erdkunde I
Die Reihe »Spielend lernen« verknüpft das Begeisternde des Amiga mit dem Nützlichen. Stupide Paukerei wird durch Kurzweil ersetzt
Bestell-Nr. 38774

Amiga Extra Nr. 8: Englisch I
»Englisch I« vermittelt Ihnen Grundkenntnisse der englischen Sprache.
Bestell-Nr. 38775

Amiga Extra Nr. 16: Erdkunde II
Spielend lernen! Vereinigte Staaten von Amerika. Interaktives Lernprogramm für alle ab 12 Jahren, mit Übungskurs und Quiz.
Bestell-Nr. 38776

Amiga Extra Nr. 17: Mathematik I (Geometrie)
»Mathematik I« vermittelt Ihnen die Grundlagen der Geometrie bis hin zur sphärischen Trigonometrie.
Bestell-Nr. 38777

Amiga Extra Nr. 18: Mathematik II (Algebra)
vermittelt Ihnen die Grundlagen der Algebra, die die Voraussetzung für die gesamte weiterführende Mathematik sind.
Bestell-Nr. 38778

Amiga Extra Nr. 19: Physik I
Grundlagen der Mechanik, der Wärmelehre und der Optik. Animationen und Soundeffekte erhöhen die Verständlichkeit und die Lerneffizienz.
Bestell-Nr. 38779

INFO-COUPON

Bitte senden Sie mir Ihr Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software

Name

Straße

PLZ/Ort

Bitte ausschneiden und schicken an: Markt&Technik Verlag AG, Buch- und Software-Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München PP SH 1

*Unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser

Red Storm Rising

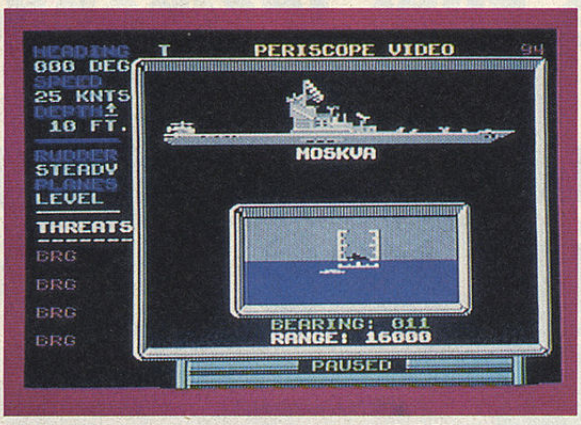
Einsam, allein und atomgetrieben läuft ein U-Boot aus, um die bösen, bösen Feinde zu den Fischen zu schicken.

U-Boote sind auch nicht mehr das, was sie einmal waren; früher gab's harte Männer, Pin-Up-Girls in den Spinden, ratternden Dieselantrieb und kaputte Torpedos. Heute steckt in diesen Booten mehr High-Tech als in einem CD-Spieler. Ein sensibler Sonar, ferngelenkte Torpedos, flüsterleiser Antrieb, blinkende LEDs und natürlich ein schmucker Bordcomputer lassen das Herz jedes Techno-Freaks schneller schlagen. In "Red Storm Rising" schwingen Sie sich in ein solches Elektronik-Ungetüm. Das Programm verdankt seinen Namen dem Tom Clancy-Schmöker "Red Storm Rising", in dem eine U-Boot-Mission einen große Rolle spielt.

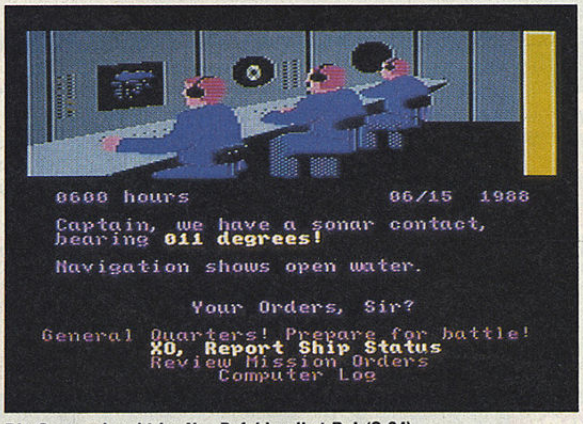
Bevor Sie abtauchen, suchen Sie sich eines von vier Jahren aus, in dem die Mission stattfinden soll. Dementsprechend wählt man das passende U-Boot und klappert das Arsenal nach der entsprechenden Bewaffnung ab. Zu guter Letzt können Sie noch vier Schwierigkeitsgrade (simpel bis fast unmöglich) einstellen. Um sich an die üppigen Kontrollen zu gewöhnen (fast die ganze Tastatur ist belegt), können Sie erstmal einen Zerstörer oder ein U-Boot "Probeversenken". Die feindlichen Geschosse sind garantiert TÜV-geprüfte Blindgänger. Kniffliger wird's dann schon bei den elf Einzel-Missionen. Wenn Sie sich hier sicher fühlen, können Sie mit dem eigentlichen Spiel beginnen und sich auf große Fahrt machen. Zuerst erscheint, wie bei der Tagesschau, die aktuelle Lage auf dem Bildschirm. Hier erfährt man, wer welche Gebiete besetzt, wie es um die Truppen steht und was die offiziellen Stellen wieder dementieren müssen. Dann bekommen Sie vom Hauptquartier eine Mission zugeteilt.

Erfreulich ist, daß man neben der obligatorischen High-Score-Liste auch Spielstände speichern kann. Man benötigt dazu eine Leer-Diskette, auf die bis zu vier Spielstände passen. Damit es nicht zu einfach wird, kann man aber nur speichern, wenn man sich gerade nicht in einem Kampf befindet. In der stilecht roten Packung liegt neben der Programm-Diskette ein 120 Seiten starkes und sehr detailliertes Handbuch sowie eine unverzichtbare Tastaturschablone.

Sobald man Sonarkontakt mit dem Feind hat, kann man die Torpedorohre vorwärmen lassen. Dann steuert man leise auf sein Ziel zu, nimmt Maß und feuert seine Torpedos, Harpoons, Sea Lances oder Stingers. Danach sollte man so schnell wie möglich abhauen, sonst ist man schnell damit beschäftigt, fremden Torpedos auszuweichen. Sie sind mit einer Zielautomatik ausgerüstet und lassen sich nicht so schnell abschütteln. Wenn Sie erfolgreich sind, ist der Krieg schnell beendet. *al*



Unter dem ewigen Eis brennt der Reaktor so heiß (C 64)



Die Crew gehorcht im Nu: Befehle gibst Du! (C 64)

POWER TIPS

— Fahren Sie immer frontal auf die Gegner zu. Damit halten Sie Ihr Sonar-Profil gering.
— Wenn Sie in der einfachsten Spielstufe das "Replay" einschalten, sind alle Gegner schnell identifiziert.
— Die "Sea Lance" ist eine präzise schnelle Waffe, die man immer dabei haben sollte.
— Wenn Sie abdrehen, reißt die Lenkschnur des Torpedos.
— Wenn ein lästiger Torpedo auf Sie zubraust, schalten Sie auf extremen Zoom und lenken Sie Ihre Schüssel von Hand. Setzen Sie beim Abdrehen mit 15 Grad einen "Decoy" und machen Sie sich mit Volldampf davon. Der Torpedo setzt seinen Weg geradeaus fort.
— Aktiver Radar oder Sonar verraten immer Ihre Position. Lassen Sie sich lieber Zeit, legen Sie sich knapp unter den "Thermal Layer" und warten Sie darauf, daß Sie mehr Informationen bekommen. *al*

Meine Meinung

Sonderlich friedlich geht's bei "Red Storm Rising" allerdings nicht zu: Ob in der Vorlage von Tom Clancy auch ein wenig polemisiert wird? Ich kann mich mit dieser Schwarzweiß-Malerei nicht sonderlich anfreunden. Trotzdem: Wie fast alle Microprose-Simulationen spielt sich "Red Storm Rising" irrsinnig spannend. Gäbe es einen Preis für intelligente Computergegner, bekäme ihn Microprose. Jedes der 35 Boote hat eine eigene Taktik, eine eigene Bewaffnung und ein eigenes Sonarprofil. Dazu kommen die verschiedenen Schwierigkeitsgrade, die sehr fein abgestimmt sind. Keine Mission gleicht der anderen. Wenn man sich an die unattraktive Grafik gewöhnt hat, merkt man, wieviel Arbeit in dem Programm steckt. Man bekommt viele Torpedos, knackige Gegner und ein grundsolides Spiel, das Hobbystrategen und U-Boot-Fans mächtig erfreuen wird.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Microprose
Distributor: Rushware
Preis: 59 bis 79 Mark
Genre: Simulation

C 64:	82%
MS-DOS:	85%

Rick Dangerous

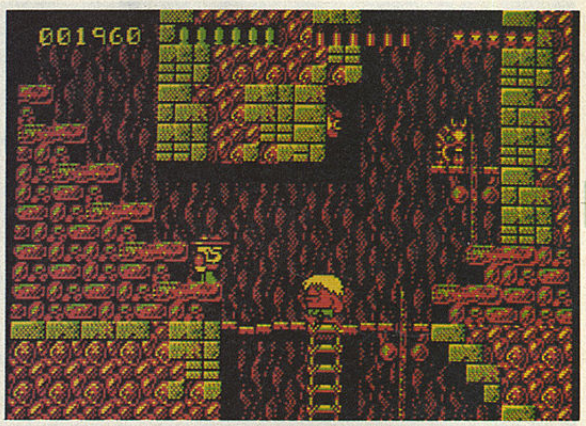
Er sieht aus wie der kleine Bruder von Indiana Jones: Rick Dangerous, der Held mit dem Schlapphut, besteht 1000 Abenteuer.

Meine Meinung

Rick Dangerous ist ein prima Puzzle-Grübel-Actionspiel, das wie eine Kreuzung aus den Oldies "HERO" und "Montezuma's Revenge" wirkt. Die Steuerung ist präzise, der Schwierigkeitsgrad steigert sich maßvoll und es macht Spaß, die Schikanen eines neuen Bildes auszutricksen und weiterzukommen. Bei einigen Fallen hat man allerdings keine Zeit mehr, um auszuweichen. Diese tückischen Stellen müßt Ihr Euch merken und beim nächsten Versuch tunlichst meiden. Schönheitsfehler Nummer zwei ist die mickrige Masse an Missionen. Ein paar Levels mehr hätten's ruhig sein dürfen. Als alter Fan von guten Geschicklichkeitsspielen habe ich an Rick Dangerous viel Spaß. Empfehlenswert.

Egal, ob wildgewordene Mumien durch Pyramiden tollen, Amazonas-Häuptlinge das Kriegsbeil ausgraben oder Gefangene in unterirdischen Höhlen schmoren — wo es ein Abenteuer zu bestehen gibt, ist "Rick Dangerous" nicht weit. Der Held dieses Spiels ist ein drolliger Bursche, den Ihr durch vier lange Levels steuert.

Mit dem Joystick läßt man Rick laufen und springen. Hält man den Knüppel nach unten und drückt auf den Feuerknopf, legt unser Held eine Dynamitstange ab. Mit dem Dynamit sprengt Rick blockierte Ausgänge frei, einen Gegner in die Luft — oder beides gleichzeitig. Die Kombination Feuerknopf und Joystick nach oben bewirkt einen Schuß. Damit lassen sich tödliche Angreifer in Windeseile wegputzen. Kugeln und Dynamitstangen sind nur begrenzt vorrätig. Durch das Aufsammeln von Munitionskisten könnt Ihr den schwindenden Vorrat aufstocken. Bewegt man den Joystick nach links oder rechts und drückt Feuer, schlägt Rick mit einem Stöckchen zu. Mit ihm kann man Gegner vorübergehend betäuben.



Vorsicht vor dem Nachwuchskrieger (MS-DOS/C 64)

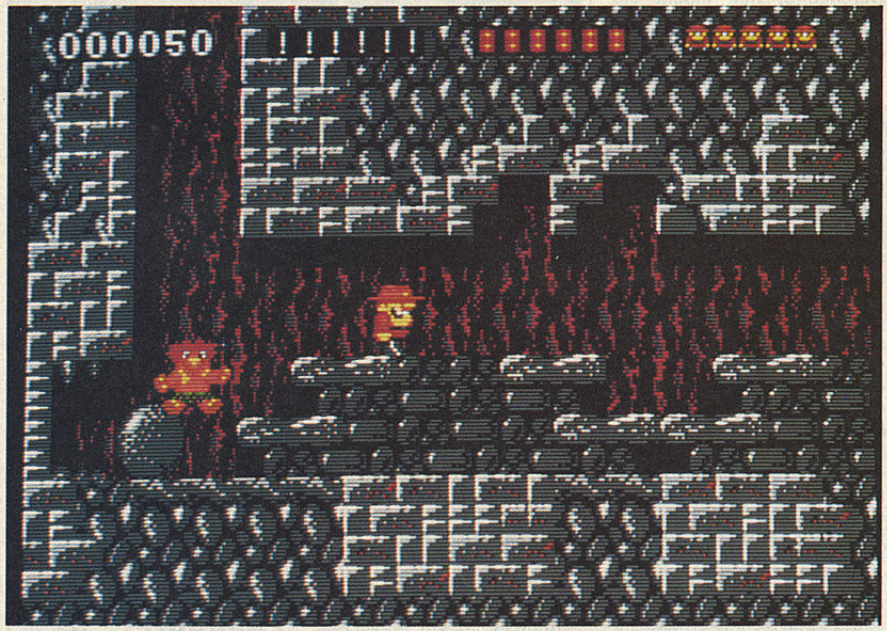
Insgesamt warten 74 verschiedene Gegner und Fallen-Typen in den vier Levels auf Rick Dangerous. Das Spielprinzip ist bei den 8- und 16-Bit-Versionen identisch. Die Levels wurden bei Amiga und ST mit Zusatzräumen angereichert. Auf 8-Bit-Computern hat das Spiel um die 80 Bilder; bei Amiga und Atari ST werden je ca. 130 Räume geboten.

POWER TIPS

— Wenn Ihr die Wahl habt, mit einer Leiter oder an der Wand nach oben zu klettern, könnt Ihr davon ausgehen, daß in der Leiter eine tödliche Falle verborgen ist.

Ihr müßt manchmal zweimal hinsehen, um die Kletterstufen an den Wänden zu erkennen (beliebte Farbkombination: schwarz auf dunkelrotbraun). Genauer hinsehen und den Kontrast beim Monitor etwas aufdrehen.

— Manchmal ist es effektiver, Gegner mit Dynamit statt mit Kugeln auszuschalten. Mit einer Dynamitstange kann man mehrere Bösewichter auf einmal erwischen. *hl*



Aha! Die Steinkugel verursacht deftige Kopfschmerzen (MS-DOS/EGA)

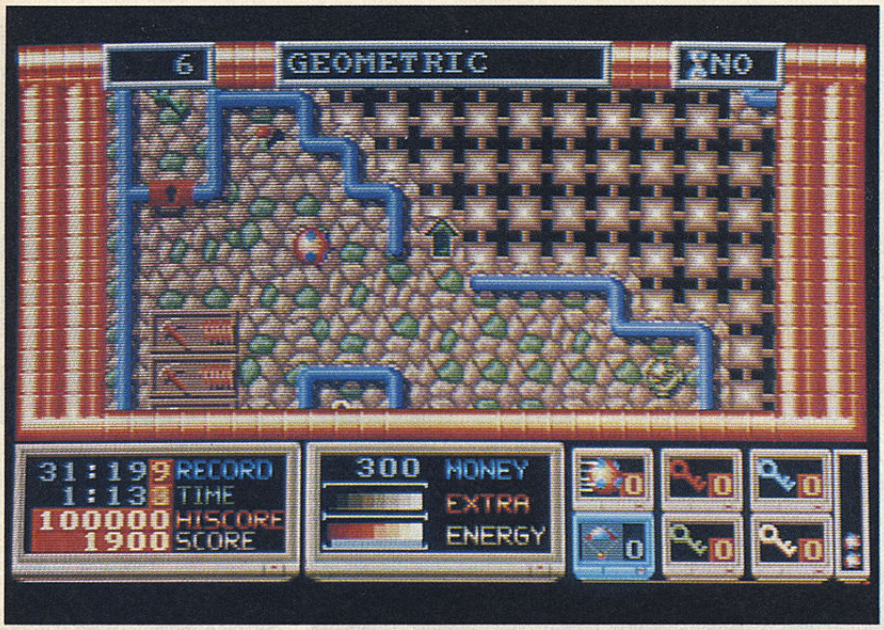
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Firebird
Distributor: Rushware
Preis: 35 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette)
Genre: Geschicklichkeitsspiel

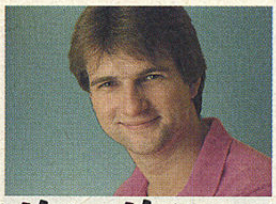
Amiga:	75%
Atari ST:	75%
C 64:	70%
MS-DOS:	70%

Rock 'n' Roll

Ein kniffliges Kullerspiel, gepaart mit fetziger Musik: "Rock'n'Roll" ist ein Klassespiel zum Kugeln und für Action-Fans ein Muß.



Vorsicht! Nicht über den Abgrund. Vielleicht kann man sich hier Wege bauen (Amiga).



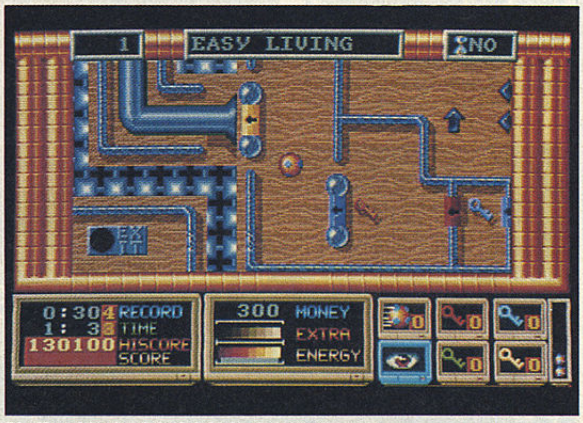
Meine Meinung

Endlich ein Spiel, das mal wieder eine relativ originelle Spielidee hat. Wichtig ist die Mischung der Spielelemente, und die stimmt hier 100prozentig. Die Maussteuerung ist beim Amiga extrem gefühlvoll, und die sehenswerte Grafik wechselt von Level zu Level. Um die Langzeit-Motivation zu steigern, gibt es versteckte Warp-Zonen, die mehrere Level überspringen. Und dann erst die Musik: Die zehn verschiedenen Stücke bieten vom Pop bis zum Rock 'n' Roll echte Ohrwümer. Ein Mega-Lob an den Musiker und alle anderen, die dieses Spiel schufen.

Der Titel mutet etwas merkwürdig an, trifft aber das Spielgeschehen recht genau. Zuerst fällt die fetzige Musik auf, unter deren Untermalung eine blaugetupfte Kugel mit der Maus zum Level-Ausgang gerollt werden muß. Die Spielfläche schwebt über einem endlosen Abgrund, wobei man die Kugel auf keinen Fall über dessen Rand steuern darf, sonst stürzt sie ab. Allzu gemein waren die Programmierer jedoch nicht und spendierten den meisten Landschaftsabschnitten Sicherheitsgeländer. Teile des Spielfelds sind zudem ziemlich brüchig; wenn die Kugel mehrmals darüber hinwegrollt, lösen sich die Bodenplatten auf. Über Hügel und Abhänge führt der Weg, Eisflächen machen das Rollen zur Rutschpartie, und Pfeile lassen die Kugel nur in eine Richtung rollen.

Bis hierhin wäre der Weg der Kugel noch recht einfach, wenn da nicht die geschlossenen Türen wären. Es gibt sie in vier Versionen mit verschiedenen Farben. Sie lassen sich nur mit Schlüsseln in der passenden Farbe öffnen. Meistens liegen diese weit verstreut herum. Manchmal trifft man auch auf Schalter, die von Level zu Level unterschiedliche Funktionen haben: Mal öffnet sich nach Schalterberührung ein Durchgang, mal taucht ein dringend benötigter Schlüssel auf oder Richtungspfeile drehen sich um.

Durch das Berühren von "Shop"-Feldern könnt Ihr Extras für die Kugel kaufen. Zur Auswahl stehen z.B. "Speed Ups" (mehr Tempo), Panzerung (die Kugel wird zum Rammbock und kann brüchige Mauern knacken), Spikes (bessere Steuerung auf Eis), Fallschirme (bewahren vor Abstürzen) und Bomben (Aufsprengen von Hindernissen). Bezahlt wird mit Geld oder, wenn man mal Pleite ist und ein Extra dringend benötigt, mit Lebensenergie. In den Shops bekommt Ihr auch die dringend benötigten Reparatur-Sets, mit denen man über dem Abgrund eigene Wege bauen kann. Das ist manchmal die einzige Möglichkeit, zum Ausgang zu gelangen. Gespielt wird auf Zeit und Punkte, wobei jeder Level eine speicherbare Bestzeit-Tabelle hat. Punkte erhaltet Ihr für die zahlreichen Diamanten.



Die Kugel hat's nicht leicht im Labyrinth

POWER TIPS

Im ersten Level gibt's eine Abkürzung: Laßt euch mit dem Teleporter in den zweiten großen Spielebereich transportieren (den mit den Pfeilen). Unten links in der Ecke ist das Geländer brüchig. Mit einem Reparatur-Set und einer gepanzerten Kugel geht's direkt zum Ausgang.

Wenn Ihr anstelle Eures Namens "COUNTRY" eingebt, kommt Ihr in ein Musik-Auswahlmenü. *hf*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Rainbow Arts
Distributor: Rushware
Preis: 69 Mark
Genre: Action

Außerdem geplant für Atari ST, C 64 und MS-DOS

Amiga: 82%

Rocket Ranger

Schwungvolle Parodie aufs Superhelden-Genre: Der Recke "Rocket Ranger" zischt los, um die Menschheit zu retten.

Eine menschenähnliche Rasse von Außerirdischen macht von sich reden. Erst tauchen die Witzbolde mit einem kompletten Mond in der Erdumlaufbahn auf und schikken von da aus ein paar Raumschiffe zur Erde, um gemütlich Land für Land zu erobern. Auf ihrer Mondbasis basteln die Kerle mittlerweile handliche Lunarium-Bomben, um damit der Menschheit endgültig den Garaus zu machen.

Nur "Rocket Ranger" kann jetzt noch die Menschheit retten. Er ist der nette Superheld von nebenan, der nie den Ruhm seiner Kollegen Batman und Superman erlangte. Von seinem Stützpunkt aus kann Rocket Ranger eine Weltkarte studieren und die Fortschritte der Eroberer beobachten. Agenten verraten unserem Helden, in welchen Ländern Stützpunkte und Depots der Aliens liegen. Rocket Ranger hat gute Gründe, hier einen kleinen Raubzug zu versuchen. Sein Fortbewegungsmittel ist ein Raketenrucksack, der nur mit Lunarium-Energie funktioniert. Lunarium kann man nicht im Supermarkt um die Ecke kaufen; man muß es den Außerirdischen mühevoll wegklauen. Früher oder später muß Rocket Ranger den Mond der Aliens erreichen, doch vorher darf er sich verschiedene Raketenteile erstmal zusammensuchen.

Alle Augen werden blau: Rocket Ranger im Faustkampf (Amiga)

Die verschiedenen Missionen entpuppen sich als abwechslungsreiche Action-Einlagen. Mal muß Rocket Ranger in einer 3D-Ballersequenz einen heißen Luftkampf überstehen, sich den Weg zu einem Lunarium-Depot freischießen oder eine Wache im Faustkampf bezwingen. Diese "Spiele im Spiel" verlangen alle ein wenig Übung.

Neben der Action kommt auch die Taktik nicht zu kurz. Unser Superheld muß seine nächsten Schritte genau planen, will er nicht kostbare Zeit verlieren. Spielstände können gemeinerweise nicht gespeichert werden.

Meine Meinung

Die Amiga-Versionen der Computerspiele von Cinemaware klotzen alle mit bombastischer Grafik und packender Musik. Rocket Ranger macht da keine Ausnahme.

Die ganze Aufmachung ist so toll, daß man fast schon das Gefühl hat, in einem Abenteuerfilm mitzuspielen. Die Handlung ist eine selbstironische Verquickung der üblichen Tagesgeschäfte eines Superhelden: Luftduell per Raketenrucksack nach dem Frühstück, Schlägerei mit einem flächendeckend bemuskelten Grobian gegen Mittag und vorm Abendbrot noch eine gemütliche Schießerei mit einem knappen Dutzend Unholden.

Wenn man sich intensiv mit dem Programm auseinandersetzt, hat man es relativ schnell durchgespielt.

In diesem Zeppelin wird ein entführter Wissenschaftler gefangen gehalten (Amiga)

POWER TIPS

— Keine Zeit verschwenden. Konzentriert Eure Angriffe auf die fünf Raketenbasen und die beiden Treibstofflager.

— Möglichst schnell Agenten nach Südamerika schicken, da sich dort ein Treibstofflager befindet.

— Hat man ein Treibstofflager gefunden, sofort Widerstand in diesem Land organisieren, da man so an den Sprit kommt. *hl*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Cinemaware
Distributor: Ariolasoft
Preis: 99 Mark (Diskette)
Genre: Action/Strategiespiel

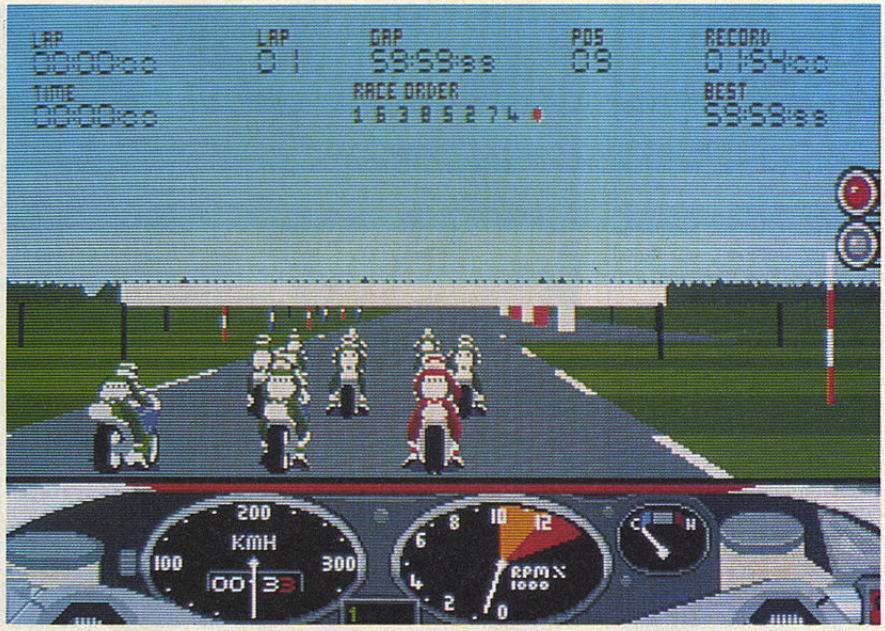
Amiga: 73%

RVF

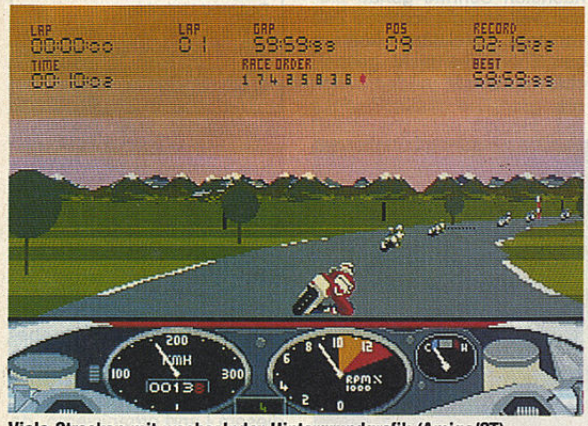
Born to be wild: Mit einem heißen Motorrad über die original programmierten Rennstrecken der Welt.

Ohne Risiko für Leben und strafzettelgeplagten Geldbeutel dürft Ihr mit einer schweren 750-ccm-Honda über die Rennstrecken der Welt brausen. Diese Strecken sind die Umsetzungen von 22 Original-Rennpisten aus aller Welt. Vor dem eigentlichen Rennen darf aber erstmal tüchtig trainiert werden. Allerdings können Neulinge nur einige der Kurse anwählen. Für die großen internationalen Rennen müßt Ihr Euch erstmal qualifizieren. Auf den einzelnen Kursen machen einem aber nicht nur die Computergegner das Rennfahrer-Leben schwer. Auch Öllachen, Wasserpfützen und Bodenunebenheiten wollen geschickt umfahren werden.

Während des Rennens werden ständig die Werte für Geschwindigkeit, Drehzahl, und Temperatur angezeigt. Zusätzlich dazu werden noch Angaben gemacht über die Entfernung zum Vordermann, schnellste Rundenzeit, derzeitige Plazierung, Rundennummer und die aktuelle Rundenzeit.



Hier laufen schon die Motoren warm für ein heißes Rennen (Amiga/ST)



Viele Strecken mit wechselnder Hintergrundgrafik (Amiga/ST)

Wer mit seinem Motorrad von der Fahrbahn abkommt und einen zünftigen Unfall baut, verliert nicht nur wertvolle Zeit, sondern muß auch damit rechnen, daß seine Maschine beschädigt wird. Zuerst fallen noch recht harmlose Sachen aus, wie der Drehzahlmesser oder der Tachometer. Später dann müssen so wichtige Teile wie die Gangschaltung dran glauben. So kann es passieren, daß Ihr nur noch drei der insgesamt sechs Gänge zur Verfügung habt, wenn Ihr nicht aufpaßt.

Alle Daten des Fahrers (Name, bisherige Plazierungen, Weltmeisterschafts-Punkte, beste Zeiten und Anzahl der Siege) werden auf Diskette gespeichert. Wer will, kann zwei Computer mit einem speziellen Null-Modem-Kabel verbinden.

Meine Meinung

Bei RVF kommt das richtige Motorrad-Gefühl auf; es fehlt nur noch der Geruch nach Öl, Benzin und Gummi. Die 3D-Grafik ist sehr schnell, der fantastische Sound ohrenbetäubend realistisch. Besonders gefiel mir die einfach zu handhabende Steuerung, die einem ein gutes Fahrgefühl vermittelt. Sehr schön sind die vielen unterschiedlichen Rennstrecken und die hervorragend fahrenden Computergegner. Durch die andauernde Hatz nach Punkten, Siegen und Bestzeiten kommt so schnell keine Langeweile auf. Der Anreiz, die schnellste Rundenzeit auf jeder Strecke zu unterbieten, ist teuflisch hoch. Vor allem im "Team"-Modus gegen einen Kumpel zu fahren, ist besonders reizvoll.

POWER TIPS

Neulinge sollten auf alle Fälle erstmal einige Übungsrunden auf verschiedenen Strecken drehen, bevor sie sich an ein richtiges Rennen wagen. Entscheidend ist hier das richtige Kurvenverhalten. Wer die Kurven optimal fährt, kann oft ein paar Sekunden herausschinden. Besonders auf Hindernisse achten; es ist nichts ärgerlicher, als kurz vor einem neuen Rundenrekord an einer Pfütze zu scheitern...*mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: MicroStyle
Distributor: Rushware
Preis: 79 Mark (Diskette)
Genre: Simulation

Außerdem geplant für MS-DOS

Amiga:	**84%**
Atari ST:	**84%**

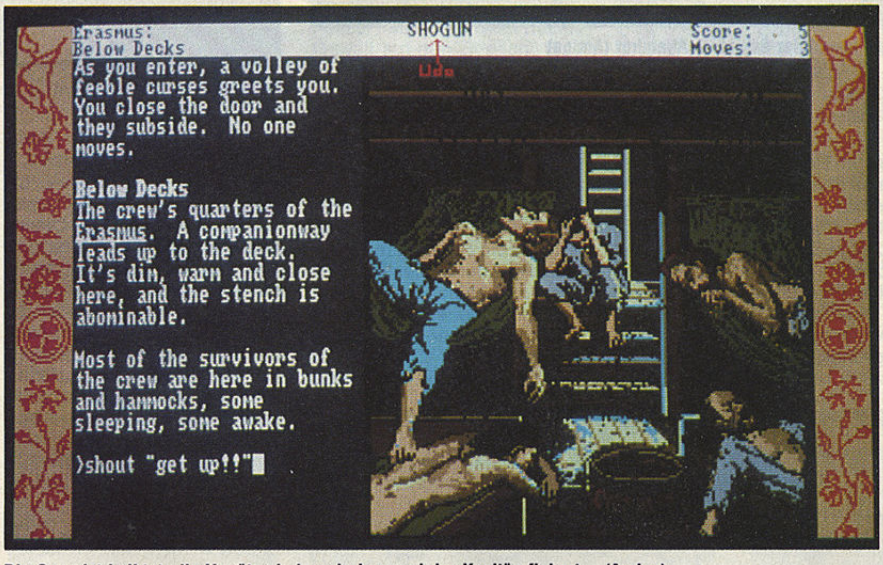
Shogun

Japan im Mittelalter: rauhe Sitten, vornehme Häuser, zierliche Geishas, gekränkte Ehre, scharfe Schwerter — und Sie mittendrin.

Wer ab und zu ein Buch liest, dem könnte der Name Clavell schon begegnet sein. Herr James Clavell hat in seinem Leben einige kiloschwere Wälzer produziert, darunter "Tai-Pan", "Noble House" und "Shogun". Jetzt hat sich die renommierte Softwarefirma Infocom unter Leitung des Programmierers Dave Lebling ("Lurking Horror", "Zork", "Suspect") an die Software-Umsetzung des Romans gewagt.

Im Adventure Shogun schlüpfen Sie in die Rolle des Maats John Blackthorne, der auf dem holländischen Schoner "Erasmus" von einem gräßlichen Sturm durchgeschüttelt wird. Die Crew ist halbtot vor Erschöpfung, der Kapitän fiebert, das Wasser fault, die Vorräte sind verdorben. Wenn Sie es bis zur japanischen Küste schaffen, beginnen die Schwierigkeiten erst richtig — erwarten Sie nicht, so freundlich wie Kolumbus empfangen zu werden. Um das Adventure erfolgreich zu beenden, müssen Sie einen wahren Seiltanz vollbringen: gnadenlose Politik, erstarrte japanische Tradition und die ewige Gier nach Macht machen Ihnen das Leben schwer.

Das Spiel hält sich eng an die Roman-Vorlage, bietet dem Spieler aber zusätzlich anhaltenden Rätselspaß. Es ist in 19 Episoden geteilt, die man nacheinander meistern muß. An manchen Stellen lädt das Programm Vignetten (kleine Illustrationen) nach. Der Parser schluckt anstandslos 1200 englische Wörter. Wer sich hoffnungslos verstrickt hat, kann sich vom Programm einen Tip geben lassen. Feine Farb-Vignetten und ein exquisiter Wortschatz machen das Rätseln zum Vergnügen; ganz nebenbei lernt man eine Menge über das japanische Mittelalter. *al*



Die Crew ist halbtot, die Vorräte sind verdorben und der Kapitän fiebert... (Amiga)

POWER TIPS

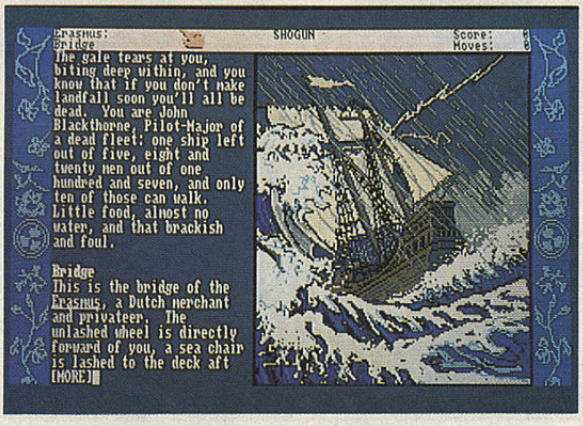
— Ohne ein richtig ausgerichtetes Steuerrad treiben Sie zurück ins offene Meer.

— Kennen Sie das englische Sprichwort: "An apple a day keeps the doctor away"? Holen Sie sich die Vitamine, auch wenn der andere böse schaut.

— Jeder anständige Schreibtisch hat ein Geheimfach.

— Ihr Logbuch ist nur für Ihre Augen bestimmt. Tragen Sie es nicht offen herum.

— Wenn Sie in die Nähe des Riffs kommen, sollten Sie unbedingt speichern und dann ausprobieren, wie Sie sich durchschlagen. *al*



...nicht gerade eine Reise mit dem Traumschiff... (Amiga)

Meine Meinung

Wer mit Salzgebäck bewaffnet in den Fernsehsessel sank, sobald Richard Chamberlain in der Serie "Shogun" das Samuraischwert schwang, darf frohlocken. Wer dagegen ein Spiel um knackende Knochen und scharfe Shurikens erwartet, der sei gewarnt: Shogun ist kein Spiel im software-typischen Prügel-Stil, sondern ein echter Roman in Software-Form. Ein Blick ins Lexikon schadet nicht, wenn man Bräuche und Gepflogenheiten des alten Japans verstehen will.

Im Gegensatz zu "Zork Zero", dem anderen neuen Infocom-Grafik-Adventure, ist Shogun ernsthafter und spart mit Scherzen. Technisch gibt's nichts zu mäkeln, auch wenn man auf dem Amiga schon bessere Grafiken gesehen hat. Trotz des packenden Fernost-Flairs gefällt mir Zork Zero ein wenig besser; das liegt allerdings mehr an der Story als an den spielerischen Qualitäten von Shogun. .

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Infocom
Distributor: Ariolasoft
Preis: 99 Mark
Genre: Adventure

Außerdem geplant für MS-DOS und Macintosh

Amiga: 74%

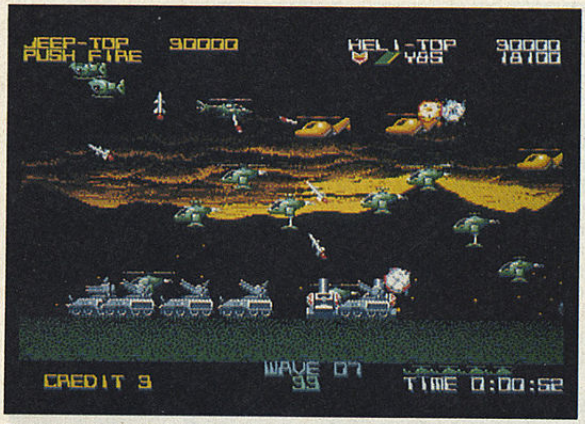
Silkworm

Zwei Spieler dürfen gleichzeitig ran: Mit Jeep und Hubschrauber braust man durch zwölf actionstrotzende Levels.

Meine Meinung

Die Spielbarkeit von Silkworm ist sehr gut. Die gegnerischen Formationen und das Auftauchen der Schutzschilder sind prima ausgetüftelt. Hat man alle zwölf Levels mit dem Hubschrauber geschafft, kann man das Kunststück noch mal mit dem Jeep versuchen. Für langfristige Motivation ist also gesorgt.

Silkworm ist eine erfreulich gute Spielautomaten-Umsetzung. Ein paar Extras und etwas spielerische Abwechslung mehr hätten zwar nicht geschadet, aber Action-Fans werden auch so ihren Spaß haben. Vor allem auf dem Amiga ist das Spielgefühl prima. Grafik und Sound nutzen den Computer gut aus und die Nachladezeiten sind so kurz, daß man sie kaum bemerkt. Eine zündende Titelmusik und kernige Soundeffekte machen das Spiel auch zu einem Ohrenschmaus. Die ST-Version spielt sich fast genauso gut. Hier ruckelt das Scrolling aber und der Sound ist schlichter als beim Amiga.



Es raucht der Schlot im Abendrot (Amiga)

Ein finsterer Diktator hält mit seinen Terrortrupps ein friedliches Land besetzt. Rettung naht in Form eines Kampfhubschraubers und eines gepanzerten Jeeps. Schaffen es die beiden Fahrzeuge, sich durch zwölf horizontal scrollende Levels zu kämpfen, ist das Land befreit...

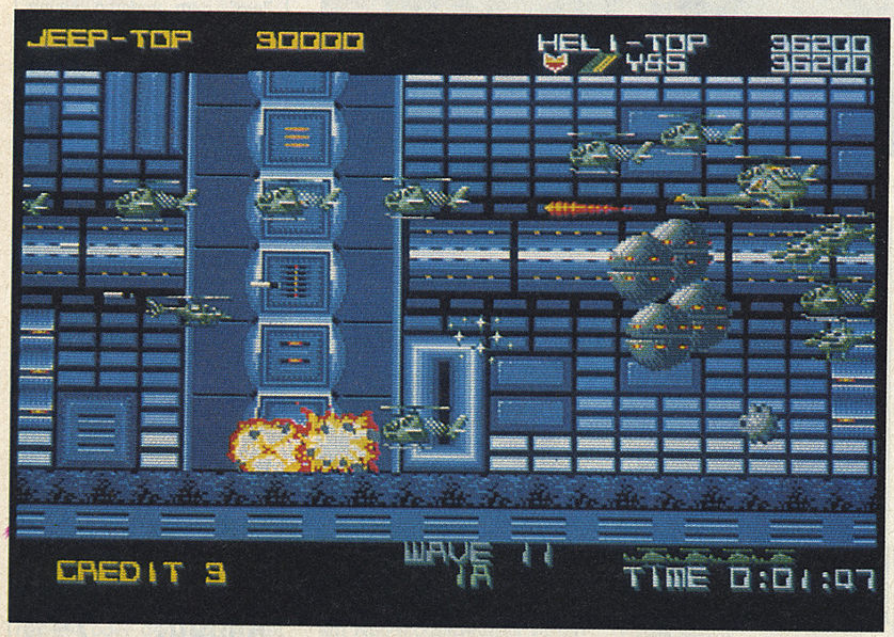
Literatur-Nobelpreise gewinnt man mit solchen Hintergrund-Geschichten sicherlich nicht, aber bei einem Actionpaket wie Silkworm stört das auch nicht weiter. Zwei Spieler dürfen gleichzeitig an die Joysticks: Einer steuert den Hubschrauber durch die Lüfte, der zweite übernimmt den am Boden entlang tuckernden Jeep. Tritt nur ein Spieler an, darf er sich eines der beiden Fahrzeugen aussuchen.

Am Ende jedes Levels lauert ein Supergegner, der mit einer ganzen Reihe von Treffern ausgeschaltet werden muß. Bis man aber erstmal soweit ist, wird man von Hubschraubern in allen Modegrößen, Panzern, Flaks und Minen heimgesucht. Zum Glück könnt Ihr öfters ein Energiefeld aufsammeln, das Ihr Fahrzeug einige Sekunden lang unverwundbar macht. Berührt Ihr in dieser Zeit ein zweites Energiefeld, wird eine Smart Bomb ausgelöst, die alle Gegner auf einmal wegpustet. Weitere Extras winken, wenn ein spezieller Superhubschrauber vernichtet wird. Für das Abservieren dieses stählernen Monstrums winken entweder ein Doppelschuß, Dauerfeuer oder Bonuspunkte. Drei Leben dürft Ihr verbraten, bevor das Spiel vorbei ist.

Schwer, aber spielbar (C 64)

POWER TIPS

Bei der Amiga-Version könnt Ihr einen blitzsauberen Cheat-Modus aktivieren: Wenn das Bild mit dem Steuerungs-Menü erscheint (Tastatur oder Joystick), müßt Ihr auf der Tastatur "scrap 28" tippen (das Leerzeichen nicht vergessen!). Der Bildschirm blinkt jetzt kurz auf. Nun die Help-Taste drükken, gedrückt halten und den Feuerknopf am Joystick betätigen. Ihr beginnt das Spiel jetzt mit unendlich vielen Leben. Mit den Funktionstasten kann sogar die Geschwindigkeit verändert werden, mit den Tasten "1" bis "0" und "ß" könnt Ihr alle Levels anwählen. *hl*



Die letzten Levels führen Euch in eine Festung (Amiga)

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Virgin
Distributor: Rushware
Preis: 35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)
Genre: Actionspiel

Amiga:	79%
Atari ST:	75%
C 64:	74%

Sim City

Ein Bürgermeister hat's nicht leicht: Bei dieser Stadt-Simulation bestimmen Sie über Steuern und Straßenbau.

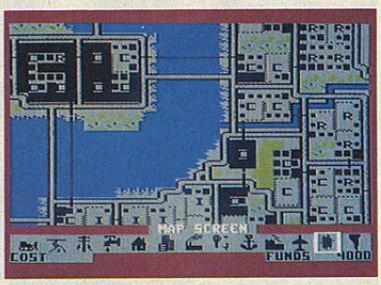
Mit dem Programm "Sim City" können Sie eine richtige Großstadt mit allem Drum und Dran zusammenbasteln. Wie im richtigen Leben kostet aber alles, was Sie unternehmen, eine ganze Menge Geld. Um Ihre Stadt aufzubauen, können Sie aus vier verschiedenen Geldbeträgen Ihr Grundkapital wählen. Je kleiner der Anfangsbetrag, desto schwerer wird das Spiel. Weiteres Kapital erhält der Spieler durch Erhebung von Steuern.

Ihr könnt das vorhandene Gelände mit Bulldozern planieren, Kern- oder Kohlekraftwerke, Wohngebiete, Industrieanlagen, Straßen, Schienenwege, Häfen und Flugplätze, Kaufhäuser, Polizei- sowie Feuerwachen und Fußballstadien bauen. Nur nackte Gebäude bringen natürlich kein Leben in die Bude. Das übernehmen die sogenannten "Sims", die Bewohner der Stadt. Der Spieler stellt die erschlossenen Geländeteile sowie die Infrastruktur zur Verfügung und die Sims hauchen dem Ganzen Leben ein. Ab hier wird es dann richtig ernst. Alles, was Sie unternehmen, hat direkten Einfluß auf das Wohlbefinden der Einwohner Ihrer Stadt. Wenn Sie z.B. Wohngebiete in der Nähe von Industrie ansiedeln, klagen die Bewohner über Luftverschmutzung. Je größer die Stadt wird, desto höher ist die Kriminalitätsrate. Wenn Sie dann keine Polizei haben, herrscht nackte Gewalt auf den Straßen. Sind nicht genügend Verkehrswege vorhanden, gibt es alle nasenlang Staus. Keine Parkanlagen oder Sportstadien schmälern ebenso die Lebensqualität. Wenn Sie eine "gesunde" Stadt errichten, wird diese blühen, wachsen und gedeihen; Fehler werden mit Abwanderung der Sims, Slumbildung und Zusammenbruch der Stadtstruktur bestraft.

Ihre Beliebtheit können Sie über Meinungsumfragen herauskriegen. Wenn 80 Prozent der Bevölkerung glauben, daß Sie Ihren Job schlecht machen, ist irgendwo der Wurm drin. Wenn in dieser Situation auch noch die Steuern verdoppelt werden, seid Ihr bald Bürgermeister einer Geisterstadt.

Zur Erschwerung des Ganzen können noch diverse Naturkatastrophen zuschlagen, die die mühsam erbaute Stadt in Trümmern legen.

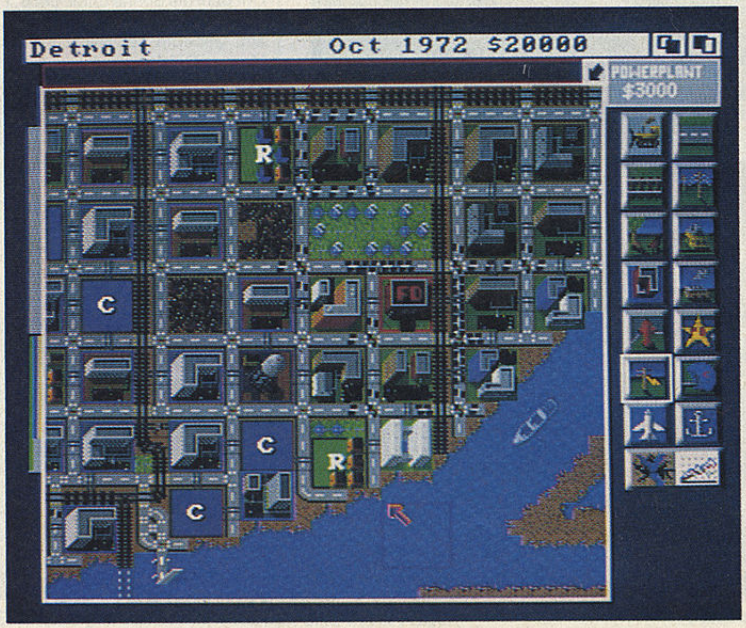
Selbst ein "Gozilla"-ähnliches Monster wie aus alten japanischen Horrorfilmen dürfen Sie über die Stadt herfallen lassen. Klar, daß die anschließenden Aufräumungsarbeiten nicht ganz so leicht zu bewältigen sind.



Die ▶ magere Klötzchengrafik bei der Commodore-Umsetzung läßt keine Freude aufkommen (C 64)

POWER TIPS

Am Anfang darauf achten, daß Ihr die Steuern nicht zu hoch ansetzt. In den ersten Jahren möglichst unter 10 Prozent bleiben. Später dann die Steuern für ein oder zwei Jahre ordentlich erhöhen und anschließend wieder drastisch senken. Das bringt ordentlich Geld in die Stadtkasse. Erst im fortgeschrittenen Stadium einen Flugplatz oder Hafen bauen, da diese Dinger einen Haufen Geld kosten. Möglichst schnell bessere und sauberere Kraftwerke bauen. Auch die Feuerwachen und Polizeistationen nicht vergessen. *mh*



◀ Wir basteln uns eine Infrastruktur... (Amiga)

Meine Meinung

Wer immer auf Bürgermeister und Politiker schimpft, sollte mal eine Runde Sim City spielen. Hier erfährt man erstmal, daß Städteplanung keineswegs einfach und simpel ist. Wer sich nicht um die Belange seiner Einwohner kümmert, ist schnell weg vom bequemen Bürgermeisterposten. Alle Details dieser Spitzen-Simulation aufzulisten würde den Rahmen dieses Testes sprengen. Was aber auf dem Amiga unheimlich Spaß macht, verliert auf dem C 64 viel von seinem Reiz. Einige Spiel-Optionen fehlen hier völlig und die Simpel-Grafik verleiden einem das letzte Spielvergüngen bei der C 64-Version. Die 16-Bit-Versionen von Sim City kann ich nur wärmstens empfehlen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Maxis
Distributor: Bomico
Preis: 79 Mark (Diskette)
Genre: Simulation

Außerdem geplant für Atari ST

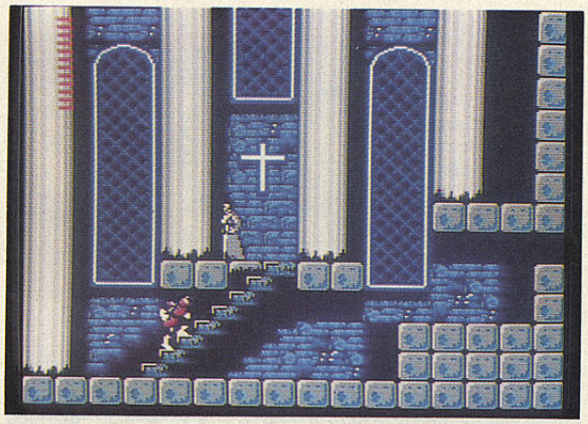
Amiga:	**80%**
C 64:	**39%**

Simon's Quest — Castlevania 2

Vorhang auf zum Nachfolger von "Castlevania": Der wackere Simon versucht, den lästigen Fluch von Graf Dracula loszuwerden.

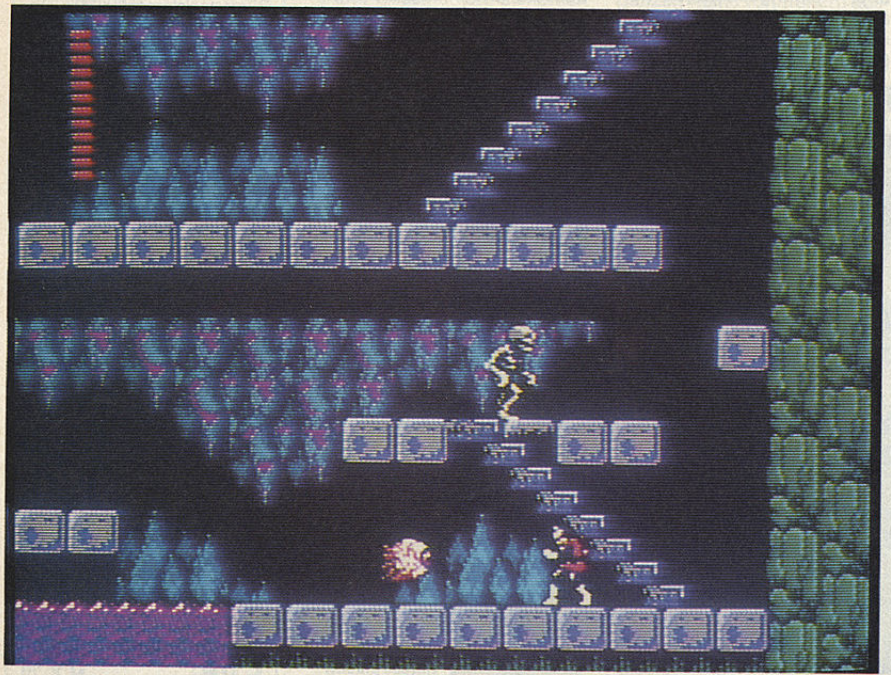
Simon's Quest" ist fast schon ein Rollenspiel, denn der Titelheld erhält durch Kämpfe Erfahrungspunkte und erreicht damit höhere Stärke-Klassen. Simons Aufgabe ist, den Ring, das Auge und weitere Gegenstände des Grafen Dracula zu finden. Nur so kann er einen üblen Fluch loswerden.

Wie im ersten Teil hat Simon seine Peitsche zur Hand, um sich gegen Bösewichte zur Wehr zu setzen. Seine Reise führt ihn durch Städte, Wälder, Höhlen und Schlösser. In den Städten gibt es Menschen, mit denen er reden kann, die von seinem Fluch wissen und ihm mit Tips helfen. Einige verkaufen ihm wirkungsvollere Peitschen und alle Arten von magischen Gegenständen, die er benötigt, um seine Aufgabe zu lösen. Extras kauft man sich mit Herzchen, die Simon erhält, wenn er Monster erledigt. Je nach Stärke eines Monsters sind manchmal mehrere Schläge mit der Peitsche notwendig, wobei es dann aber auch gleich mehrere Herzchen gibt. Außerdem erhöhen sich Simons Erfahrungspunkte durch die Herzchen. In den meisten Städten gibt es auch eine Kirche, in der Simon seine Lebensenergie auffrischen kann.



In den Kirchen erhält Simon von den Priestern frische Lebensenergie

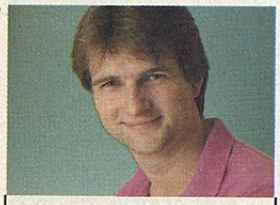
In den Ortschaften ist Simon am Tag vor Monstern sicher. Wenn aber die Sonne untergeht, verziehen sich die Einwohner in ihre Hütten, und Gespenster treiben ihr Unwesen. Die Monster in den Wäldern werden nachts doppelt so gefährlich. Sollte Simon sterben, stehen ihm zwei weitere Leben zur Verfügung. Nachdem auch diese aufgebraucht sind, kann man sich ein Paßwort aufschreiben. Wird es zu Spielbeginn eingegeben, spielt man mit den gleichen Gegenständen weiter, mit denen man vorher aufgehört hat.



Wenn es Nacht wird in der Stadt, treiben Geister ihr Unwesen

POWER TIPS

Aus der ersten Stadt sollte man sich zu Beginn nicht heraustrauen und in der Nacht Erfahrungspunkte durchs Erledigen von Geistern sammeln. Wenn Simon Level zwei erreicht hat, kann er sich nach rechts herauswagen. *hf*



Meine Meinung

Simon's Quest ist nicht nur ein würdiger Nachfolger von Castlevania (siehe Seite 27), sondern braucht auch den Vergleich mit Klassikern wie "Zelda II: Adventure of Link" nicht zu scheuen. Viele kleine Hinweise, versteckte Extras, zu erforschende Städte und Wälder, eine tolle Musik und dazu noch eine schicke Grafik machen dieses Spiel absolut kaufenswert. Besonders schön ist der Tag-Nacht-Wechsel. Um 18 Uhr geht die Sonne unter, um 6 Uhr morgens geht sie wieder auf, wobei in der Nacht jede Menge Geister ihr Unwesen treiben.

Die Spielzeit wird im Status-Fenster angezeigt. Eine Batterie zum Speichern der Spielstände wäre zwar sinnvoll gewesen, doch man kommt auch gut mit den Paßwörtern zurecht. Liebhaber von Action-Adventures müssen dieses Modul haben.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Konami
Distributor: Bienengraeber
Preis: 99 Mark
Genre: Action-Adventure

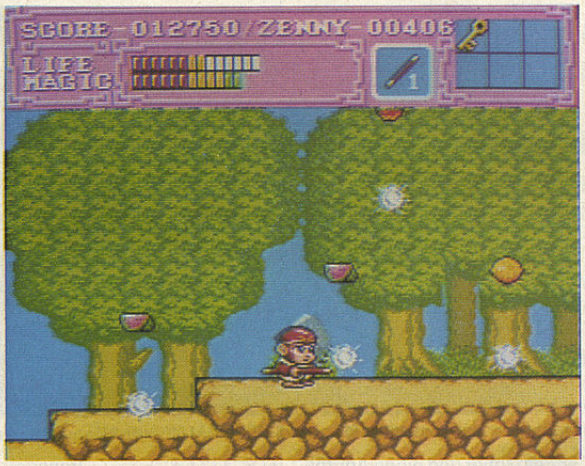
Nintendo: 82%

Son Son II

Ein prächtig buntes Hüpf- und Sammelspiel. Klein-Son Son rackert sich ab im Kampf um Punkte, Zeit und Zennys.

Meine Meinung

Es ist einfach fantastisch, was alles in das Modul gequetscht wurde. Liebhaber von Hüpf- und Sammelspielen kommen hier voll auf Ihre Kosten. Son Son II kann man am ehesten mit Wonderboy in Monsterland vergleichen, ist aber nochmal um zwei Klassen besser und actionhaltiger. Ein besonderes Lob für die Extras: Die gibt es immer da, wo man sie am nötigsten braucht. Die japanischen Spieledesigner haben es mal wieder geschafft aus einem doch recht betagten Spielprinzip eine Menge zu machen. Die Anleitung und ein paar Texte im Spiel sind zwar in Japanisch, aber nach kurzer Zeit und Ausprobieren kommt man mit den verschiedenen Gegenständen prima zurecht. Son Son II ist ein Muß für alle PC-Engine-Besitzer.



Die Zenny-trächtigen Früchte lassen den Geldbeutel anschwellen

Das Spielprinzip von "Son Son II" ähnelt Programmen wie "Wonderboy in Monsterland" oder "Alex Kidd": Ihr steuert den Helden Son Son durch ein gutes halbes Dutzend Levels voller Fallen, Monstern und versteckten Extras. Das Männchen kann klettern, hüpfen, mit einem dicken Stock Monster verdreschen und dank magischer Kräfte Spezialwaffen einsetzen. Wenn ein Bösewicht verpufft, hinterläßt er meistens eine Frucht oder ein wenig Gemüse. Die Früchte bringen mehr "Zennys", das ist die hiesige Landeswährung. Das Gemüse bringt nur mehr Punkte. In den einzelnen Levels sitzen ab und an mal ein paar ältere Damen herum, die Euch wichtige Gegenstände verkaufen. Mit genügend Zennys könnt Ihr hier die schönsten Sachen kaufen. Magische Handschuhe, dickere Stöcke, Wunderlampen, mehr Lebensenergie und diverse Spezialwaffen sind in dem umfangreichen Warenangebot.

Mit den Handschuhen und der Lampe hat es eine besondere Bewandtnis. Einige Felswände sind morsch und lassen sich aufschlagen. Dahinter verbergen sich nette Extras. Leider geht das aber nur mit dem Krafthandschuh, der nicht ewig hält. Die Lampe ist immer für ein "Continue" gut. Leider werden die Gegenstände immer teurer, je weiter Ihr spielt.

Am Ende eines jeden Levels erwartet Euch ein großer Supergegner. Erst wenn dieses Monster besiegt wurde, geht es in die nächste Stufe. Außerdem gibt's nach dem Sieg einen Haufen Früchte und Gemüse zum Einsammeln und einen Zeitbonus in Form von Zennys. Je schneller Ihr eine Spielstufe durchspielt, desto eher füllt sich Euer Geldbeutel.

Ein dickes grünes Nashorn wartet auf eine Tracht Prügel

POWER TIPS

Nicht den Krafthandschuh im ersten Laden kaufen. Ihr findet einen im zweiten Level. Auf alle Fälle gleich am Anfang den Beutel, die magischen Kugeln und eine Continue-Lampe kaufen. Mit ein wenig Übung schafft Ihr den ersten Level unter 2:50 Minuten. Dafür gibt es eine fette Zenny-Prämie, die Ihr später bitter nötig habt.

Im zweiten Level nicht den 2er-Stock kaufen. Lieber sparen, bis Ihr Euch den besseren 3er-Knüppel leisten könnt. *mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: NEC/Capcom
Distributor: Computershop Gamesworld
Preis: 119 Mark (Modul)
Genre: Action-Adventure

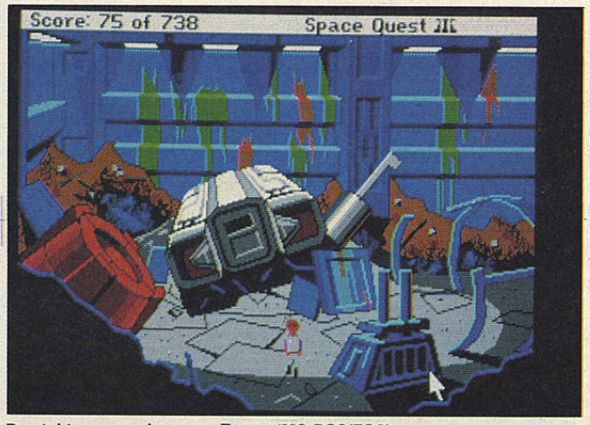
PC-Engine: 86%

Space Quest III

In "Space Quest III: The Pirates of Pestulon" stolpert der Held Roger Wilco in einen neuen Teil der galaktischen Hausmeistersaga.

Die Rahmenhandlung: Hundsgemeine galaktische Software-Piraten haben das geniale Programmierteam "Two Guys from Andromeda" entführt. In der Rolle des Roger Wilco machen Sie sich auf die Suche. Ihre Rettungskapsel treibt gerade auf einen gigantischen Müllfrachter zu, als Sie in die Handlung einsteigen. Auf diesem werden Sie einige Abenteuer erleben. Ist Wilco von dem Frachter geflohen, gehen die Probleme erst richtig los. Ein Androide von beachtlichen Ausmaßen und einem kantigen Kopf, vor dem sogar Arnold Schwarzenegger Angst bekäme, verfolgt ihn quer durch die Galaxis. Hat Wilco eine alte Rechnung nicht bezahlt? Hat er vielleicht eine glibbrige Lebensform beleidigt? Hat er die Telefonrechnung nicht bezahlt? Sie müssen's herausfinden, wenn Sie das Spiel lösen und die Programmierer befreien wollen.

Wie bei anderen Sierra-Abenteuern steuert der Spieler via Maus oder Tastatur eine kleine Figur durch eine dreidimensionale Computer-Landschaft. Dabei stößt er auf schießwütiges Altmetall, diebisches Getier und einen Androiden mit Bodybuilder-Komplex. Will man etwas Besonderes versuchen (z.B. dem Androiden eine Hantel andrehen), gibt man englische Befehle ein, die der Computer dann (meistens) befolgt. Neben Tüftelarbeit muß der Spieler auch Geschick beweisen. Im "Monolith Burger", einem intergalakischen Fast-Food-Restaurant, steht der "Astro Chicken"-Flugsimulator. Auf ihm dreht man als "Spiel im Spiel" ein paar Runden. Die Grafik erinnert an Zeichentrickfilme. Die Animationen sind flott, die Hintergrund-Grafiken detailliert und die Figuren skuril gezeichnet. Unter MS-DOS werden alle gängigen Grafik- und Sound-Karten unterstützt, auf einem XT wird die Grafik langsam. *al*



Da steht er nun, der arme Tor... (MS-DOS/EGA)

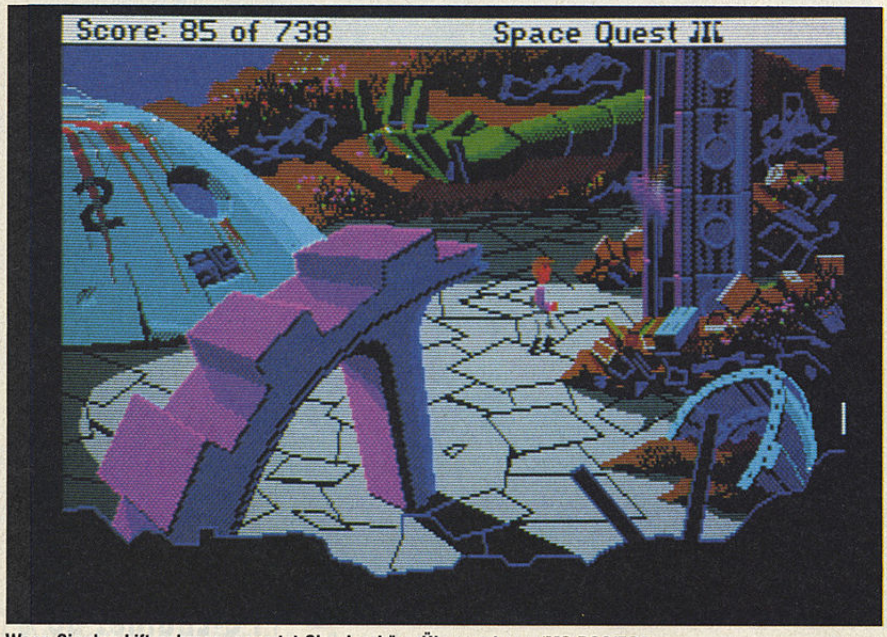
POWER TIPS

— Transportieren Sie den "Motivator" mit dem Grabber in Ihr Schiff.

— Die Ratten wollen den Reaktor wiederhaben? Nichts da! Holen Sie sich ihn wieder!

— Springen Sie vom Förderband ab, wenn Sie nicht als Hackfleisch enden wollen.

— Spielen Sie Astro Chicken, und essen Sie alles auf der Speisekarte, auch wenn's schwerfällt.



Wenn Sie den Lift nehmen, erwartet Sie eine böse Überraschung (MS-DOS/EGA)

Meine Meinung

Schrill, zynisch und selbstironisch: Die Programmierer Scott Murphy und Marc Crowe haben eine herrliche Science-fiction-Parodie geschaffen. Doch bei allem Humor kommt der Rätselspaß nicht zu kurz; der Schwierigkeitsgrad ist angenehm mild, auch wenn man in manchen Situationen mit Beharrlichkeit weiter kommt als mit Logik.

Hut ab auch vor den Grafiken: die Animationen und comicähnlichen Zeichnungen sind herrlich (besonders gelungen sind der Kellner im "Monolith Burger" und der Verkäufer im "World o' Wonder"). Freunde von Science-fiction-Filmen, handfesten Albereien und zynischem Humor werden's lieben. Wer etwas Erfahrung besitzt, hat das Programm zu schnell durchgespielt; mir war's zu wenig Adventure für den Preis.

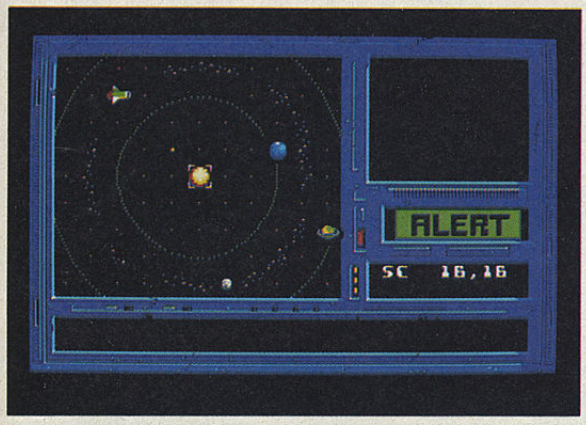
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sierra
Distributor: Ariolasoft
Preis: 99 Mark
Genre: Adventure

Amiga:	**83%**
Atari ST:	**82%**
MS-DOS:	**82%**

Space Rogue

Abgefeimte Aliens, rasende Raumschiffe, plündernde Piraten und galaktische Geheimnisse: Im Weltraum ist schwer was los.



Der Computer zeigt eine Karte des Sonnensystems (MS-DOS/VGA)

Immer mehr Programmierer lassen sich von den unendlichen Weiten des Weltraums zu Computerspielen inspirieren: Ein sichtlich an den Dauerbrenner "Elite" angelehntes neues Programm ist "Space Rogue", ein Weltraumhandels- und Erforschungsspiel. Sie starten Ihre Karriere mit einem kleinen Sunracer-Raumschiff und wenig Geld im Karonus-Sonnensystem. Eine schöne Sternenkarte, die der Packung beiliegt, hilft bei der Orientierung.

Die schmucke (aber englische) Anleitung präsentiert sich in Form eines Raumschiff-Handbuches. Neben flotten Sätzen ("Mit dem Kauf dieses "Mandenworks"-Schiff haben Sie eine vorzügliche Anschaffung gemacht. Möchten Sie sich nicht ein paar Augenblicke Zeit nehmen, um dieses Handbuch zu lesen?") bekommt man handfeste Informationen geboten: über die politischen Verhältnisse (Die Manchis, eine Alien-Rasse, hat sich als fortgeschritten feindselig entpuppt.), Infrastruktur auf Stützpunkten (Was kann ich alles in der Kantine einer Raumstation anstellen?) und natürlich die Steuerung des Raumschiffs.

In jedem der insgesamt acht Systeme gibt es verschiedene Sternenbasen. Beim Herumfliegen werden andere Raumschiffe, Planeten, Basen und Asteroiden in ausgefüllter 3D-Grafik dargestellt. Dockt Ihr an eine Station an, wechselt die Ansicht: Jetzt wird Eure Spielfigur von oben gezeigt. Auf Sternenstationen könnt Ihr Waren kaufen und verkaufen, Ausrüstung fürs Schiff erwerben und mit anderen Raumfahrern plaudern. Auf diese Weise kommt Ihr vielleicht zu wichtigen Gegenständen oder kleinen Missionen, die Euch zu anderen Sonnensystemen führen. Ihr könnt z.B. eine kleine Expedition für eine Forscherin unternehmen, einen Brief zu einer anderen Raumstation bringen oder Euch auf die Suche nach einem verschollenen Raumschiff machen. Ob Ihr eine Karriere als Gesetzloser einschlagt und Handelsschiffe hetzt oder als Kopfgeldjäger Piraten angreift, bleibt Euch überlassen. Man sollte aber bedenken, daß man sich nicht sonderlich beliebt beim Imperium macht, wenn man ständig dessen Handelsschiffe plündert.

Am Anfang empfiehlt es sich, friedlich Handel zu treiben, und so zu mehr Geld zu kommen. Vom Gewinn könnt Ihr Euer Schiff verbessern. Stärkere Laser, mehr Laderaum, bessere Schutzschilder und Lenkraketen kann man gut gebrauchen. Schon bald werden Piratenschiffe hinter Euch und Eurer Ladung her sein. Zum Glück kann man beliebig viele Spielstände speichern, um im Fall eines Heldentods nicht wieder ganz von vorne beginnen zu müssen.

Die MS-DOS-Version unterstützt CGA-, EGA- sowie VGA-Grafikkarten.

Danke!

1989 war für uns ein tolles Jahr. Dafür danken wir allen, die daran mitgewirkt haben.

Den Entwicklern

ARC-Developments
Andreas Escher
Andreas Hommel
Andreas Schmitz
Andreas von Lepel
Armin Gessert
Arnd Beissner
Axel Hellweg
Boris Remo
Carlo Perconti
Celal Kandemiroglu
Cetera
Chance
Chip
Chris Hülsbeck
Chris Sawyer
Christiane Dupuis
David Braben
Derrick Schmitz
Factor 5
Frank Prasse
Gero Presser
Golden Goblins
Hans Ippisch
Hardwig Niedergassel
Heiko Schröder
Holger Ahrens
Imagitec Ltd.
Infernal Bytes
Jaqui Lyons
Jochen Hippel
Jonathan Griffith
Jürgen Piscol
Jürgen Proschinger
Jörg Gräfinghold
Jörg Prenzing
Jörn Galka
Kai Lünnemann
Lucasfilm
Manfred Trenz
Martin Silbernagel
Ogan Kandemiroglu
Olaf Rappe
Oliver Schmenk
Omegavision
Pegasus
Probe Ltd.
Ralph Babel
Ralph Thanner
Ramiro Vaca
Roman Scharnberg
Sebastian Dosch
Spherical Team
Stefan Toennes
Thomas Brockhage
Thomas Fanslau
Thorsten Petrowski
Thorsten Rappe
Tommy Software
Volker Eloesser
Volker Marohn
Volker Wertich

sowie

Achim, Arnd, Bernard, Boris, Chris, Claudia, Daniela, Friedel, Gonzo, Hans, Jerry, Judith, Jutta, Jürgen, Karin, Kristin, Marc, Margrit, Martin, Michael, Petra, Ralph, Sabine, Susanne, Teut, Thomas, Uwe

weiterhin allen Händlern, Kunden, Fans und der Presse.

Rainbow Arts wünscht allen Lesern frohe Weihnachten und einen guten Rutsch ins nächste Jahrzehnt.

Rainbow Arts

ST MAGAZIN
SOFTWARE EXTRA
Software zum Taschengeldpreis

ST Magazin Extra Nr. 1: Spiele
Elektron: Brandgefährliche Absorbation von Elektronen.
Quadri/Quadra/Joystick-Künstler sind angesagt.
StoneReflexion: Ein energiegeladenes Action-Brettspiel.
Bestell-Nr. 38727

Atari ST Spiele, Nr. 2
Break 3D: Überdimensionale Spannung im dreidimensionalen Raum.
Pacball: Rundum packend.
Snake: Ein tierisches Vergnügen.
Bestell-Nr. 38780

Atari ST CheckMate
Editor, Debugger, Kommandointerpreter. Ein komfortables Werkzeug für Programmierer.
Bestell-Nr. 38728

jeDM 49,-*

*Unverbindliche Preisempfehlung

2111/909

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

INFO-COUPON PP SH 1
Bitte senden Sie mir Ihr Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software.

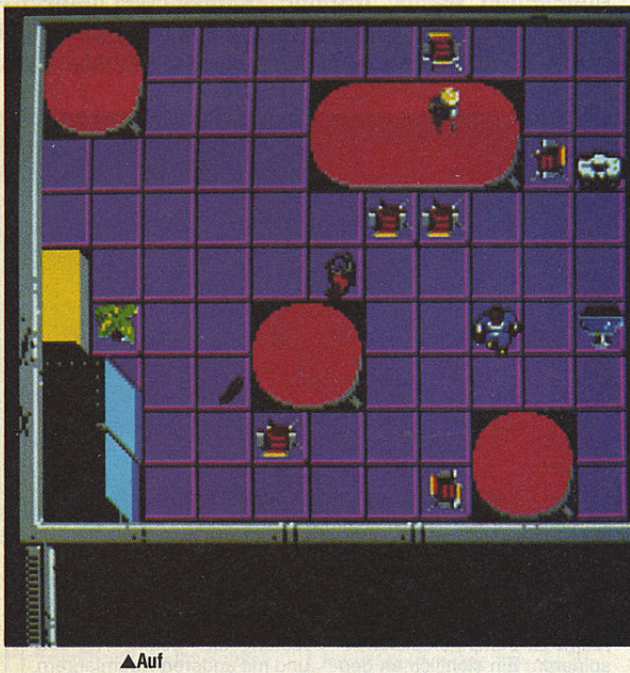
Name

Straße

PLZ/Ort

Bitte ausschneiden und senden an: Markt&Technik Verlag AG, Buch- und Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Space Rogue



▲Auf Raumstationen kommt man mit Robotern und Außerirdischen ins Gespräch

Meine Meinung

Space Rogue ist ein sehr ansehnlicher Elite-Verschnitt, der stilvoll eine Science-fiction-Welt simuliert. Prächtig gelungen sind die rasanten Weltraumgefechte — vorausgesetzt, man hat einen schnellen PC. Das Programm ist auf XTs zwar durchaus spielbar, doch schön schnell wird die 3D-Grafik erst mit ATs.

Die Komplexität wird manchen Weltraum-Haudegen auf Dauer nicht ganz zufriedenstellen: Ihr könnt z.B. den Raumschifftyp nicht wechseln oder die Eigenschaften Eurer Spielfigur verbessern. Mehr Rollenspiel-Elemente hätten dem Programm gut getan. Doch auch so ist Space Rogue ein gelungenes Weltraumspiel, das Fans dieses Genres nicht enttäuschen wird.

POWER TIPS

Zu Beginn seid Ihr im Karonus-System. Fliegt zur Hiathra-Raumstation und besorgt Euch vor allem die Piloten-Lizenz des Imperiums. Ihr erhaltet Sie beim Kommandanten, nachdem Ihr ihm ein paar Fragen richtig beantwortet habt (die Antwort auf die letzte Frage lautet "Imperium"). Erweitert als nächstes den Laderaum und verdient durch ehrbaren Handel Geld, um Euer Raumschiff kräftig aufzumotzen. Prinzipiell empfiehlt es sich, mit allen Leuten, Robotern und Aliens, die Ihr auf Raumstationen trefft, zu reden. Nur durch Befragung kommt man an Informationen und Aufträge heran. *hl*

POWER PLAY STECKBRIEF

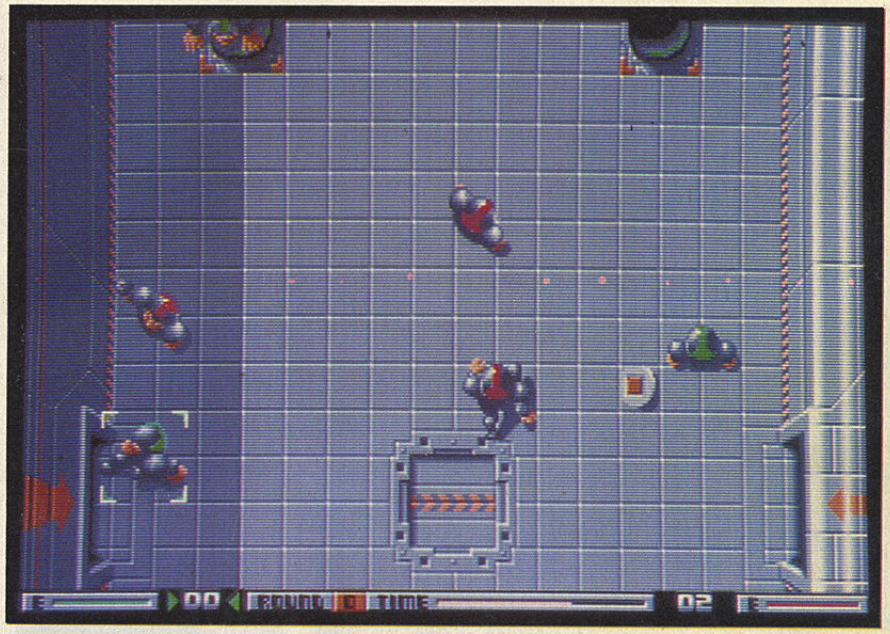
Hersteller: Origin
Distributor: Rushware
Preis: 89 Mark (Diskette)
Genre: Action-Adventure

Außerdem geplant für Amiga, Atari ST

MS-DOS: 73%

Speedball

Wem Eishockey zu langsam und Football zu friedlich ist, der ist reif für die härteste Sportart der Galaxis: Bahn frei für Speedball.



Her mit dem Ball! Wer zuerst springt, greift am besten. (ST)

Eine Sporthalle aus Stahl. Zwei Mannschaften, die aus je fünf Spielern bestehen. Knallharte Burschen, groß, grimmig, in Schutzpanzer gezwängt. Eine Metallkugel wird aufs Spielfeld geschossen. Die Menge tobt, das Match beginnt: "Speedball" begeistert Menschen (und Aliens) im ganzen Universum.

Jedes Team setzt alles daran, die Metallkugel möglichst oft in das Tor des Gegners zu werfen. Ihr steuert immer den Spieler Eures Teams, der dem Ball am nächsten steht. Drückt man den Feuerknopf ganz kurz, wird der Ball flach geschossen. Hält man den Knopf etwa eine Sekunde lang gedrückt, wirft der Spieler den Ball hoch in die Luft. In einigen Situationen lohnt es sich, einen Paß zu versuchen. Durch geschickte Kombinationen kann man den Ball förmlich ins gegnerische Tor tragen.

Auf dem Spielfeld tauchen per Zufall immer wieder mal Extra-Symbole auf, die Ihr einsammeln solltet. Mit diesen Symbolen kann man sich vor Beginn des nächsten Matches etwas kaufen. Ihr könnt zum Beispiel Kraft und Geschick des gegnerischen Teams reduzieren oder den Schiedsrichter bestechen. Außerdem gibt es neun verschiedene Symbole mit Buchstaben, die beim Aufsammeln während einer Partie eine sofortige Wirkung haben. Je nach Buchstabe werden die Gegenspieler z.B. ein paar Sekunden lang eingefroren oder langsamer.

Speedball bietet einen feinen Liga-Modus für Solo-Spieler. Ihr tretet hier gegen zehn unterschiedlich starke Computerteams an. Für jeden Sieg gibt es 100, für jedes Unentschieden 20 und für jedes geschossene Tor 5 Punkte. Selbstverständlich gibt es auch einen Zwei-Spieler-Modus.

Drei Mannschaften stehen zur Wahl (ST)

POWER TIPS

— Der Computer-Torwart läßt sich gerne mit Schüssen überraschen, die von der Bande abprallen.

— Lernt die Eigenschaften der Computer-Teams. Beim Extra-Einsatz vor einem Spiel könnt Ihr so die Schwachstellen des Gegners besonders bedenken.

— Hohe Bälle fangen ist nicht ganz leicht. Anfänger sollten sich erst mit der Kunst des gepflegten Flachschußes vertraut machen. *hl*

Meine Meinung

Mit Speedball ist dem Programmierteam "Bitmap Brothers" eine fetzige Mischung aus Action- und Sportspiel gelungen, dessen Regeln nicht sonderlich kompliziert sind. Neben guten Reaktionen und etwas Taktik beim Extra-Einsatz braucht Ihr auch ein bißchen Glück. Das Geschehen ist so hektisch, daß man schon mal den Überblick etwas verlieren kann. Technisch sind alle Versionen gut bis sehr gut gelungen. Selbst auf dem "kleinen" C 64 geht nichts vom Spielspaß verloren.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Imageworks
Distributor: Ariolasoft
Preis: 49 bis 85 Mark (Diskette)
Genre: Action/Sportspiel

Amiga:	83%
Atari ST:	82%
C 64:	78%
MS-DOS:	68%

Star Command

Rollenspiel im All: In Star Command dreht sich alles um Sterne, Raumschiffe, Aliens und Laserkanonen.

Irgendwann in ferner Zukunft: Die Erde existiert nur noch als schwache und verschwommene Erinnerung in den Köpfen der Menschheit. Die Menschen haben den alten Mutterplaneten schon lange verlassen und sich in einem anderen Nebenarm des Universums breitgemacht. Drei gigantische Raumstationen umschließen ein dreieckiges Gebiet der Milchstraße, das von Menschen besiedelt ist. Der Rest der Galaxis wird von unfreundlichen Insekten, grünen Echsenwesen, habgierigen Piraten und geheimnisvollen Robotern bewohnt.

Das Oberkommando der menschlichen Sternenflotte, das sogenannte "Star Command", ist ständig auf der Suche nach Leuten, die kleine aber lukrative Jobs übernehmen wollen. Natürlich gehören Sie dazu: In dem Rollenspiel Star Command steuern Sie eine Party aus acht Charakteren durch die Tiefen des Alls. Ihre Partymitglieder können aus vier Berufen wählen. Zusätzlich gibt es noch 15 verschiedene Spezialfähigkeiten, die Ihre Charaktere erlernen können. Am Anfang des Spieles sind Sie vom Star Command mit einer kleinen Summe Geld ausgestattet worden, um erstmal das Nötigste zu kaufen. Klar, ein Raumschiff nebst Waffen und Ausrüstungen für Ihre Besatzung brauchen Sie schon. Das Warenangebot im Raumhafen ist mehr als reichlich. Über 50 verschiedene Artikel für die Charaktere sind hier zu haben, von der Raumschiffausrüstung gar nicht zu reden.

Jetzt bekommen Sie vom Star Command nacheinander ein gutes Dutzend Aufträge angeboten. Wenn Sie erfolgreich waren, winken Geldprämien, mit denen wieder eingekauft werden kann. Zusätzlich gibt es für jedes feindliche und geenterte Raumschiff eine fette Prise.

Wer alle Aufträge erledigt hat, braucht sich aber nicht unbedingt zur Ruhe zu setzen. Das bekannte Universum kann ja auch ohne offiziellen Auftrag des Star Commands durchforstet werden.

Bei Weltraumschlachten kommt es auf die Güte Ihres Raumers an; in Raumstationen oder auf Planeten dürfen Ihre Charaktere Mann für Mann ins Gefecht eingreifen.

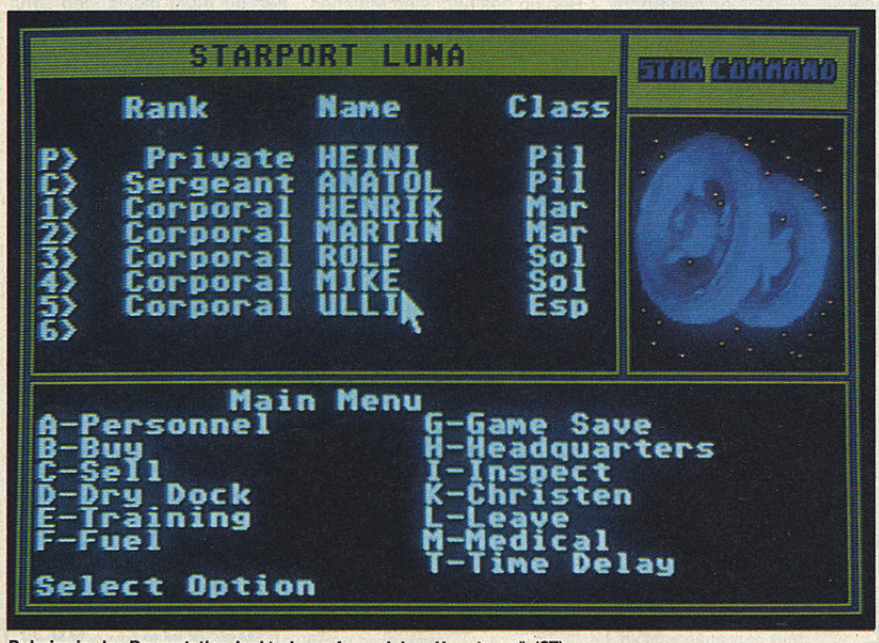
Die Party trifft eine Gruppe unfreundlicher Außerirdischer (ST)

POWER TIPS

Den Piloten und Copiloten noch auf die Offiziersschule schicken. Alle anderen Charaktere möglichst mit dem "Heavy-Arms"-Skill ausstatten. Nicht an der Ausrüstung sparen. Wenn Ihr genügend Geld habt, solltet Ihr unbedingt die "Scout-Exo" und die 40-mm-Panzerjäger-Kanone kaufen. Runde neun Reservemagazine pro Mann nicht vergessen. *mh*

Meine Meinung

Grafisch erinnert Star Command streckenweise an ein frühes VC-20-Programm, aber spielerisch tut sich hier einiges. Eine tolle Story, nette Atmosphäre, gute Aufgaben und viele Gegenstände versprechen langen Spielspaß. Störend wirken sich eigentlich nur zwei Punkte aus: Zum einen ist Star Command nicht besonders umfangreich. Nach etwas über zehn Aufträgen ist Schluß. Zum anderen ist es etwas zu leicht. Das ist zwar für Einsteiger besonders angenehm, aber Rollenspielprofis werden unterfordert.



Daheim in der Raumstation lockt ein umfangreiches Hauptmenü (ST)

POWER PLAY STECKBRIEF

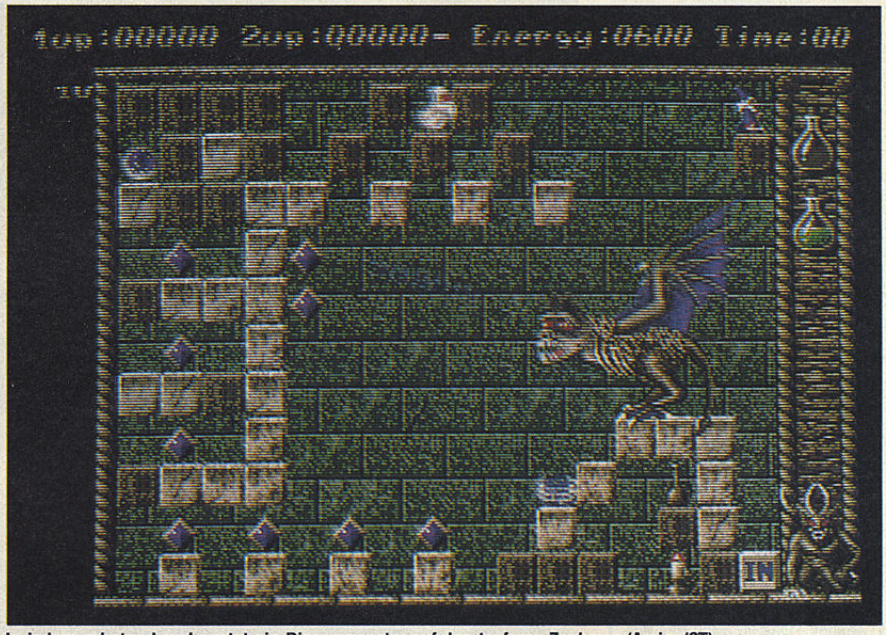
Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Preis: 89 Mark (Diskette)
Genre: Rollenspiel

Außerdem geplant für Amiga und MS-DOS

Atari ST: 74%

Spherical

Ein Zauberer mit Köpfchen wird gesucht, um einer Magiekugel möglichst trickreich einen Weg ins Freie zu bauen.

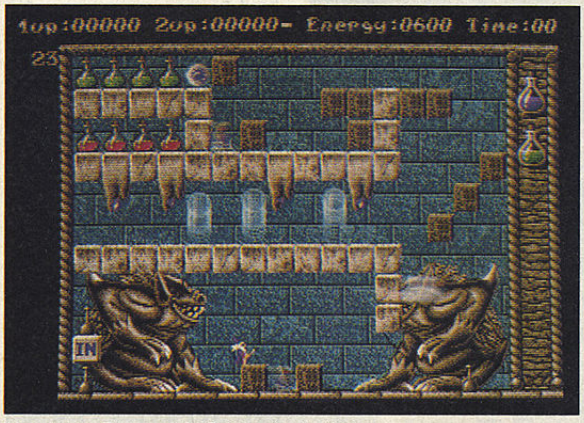


In jedem zehnten Level wartet ein Riesenmonster auf den tapferen Zauberer (Amiga/ST)

Der Zauberer-Alltag bei "Sperical" kann ganz schön stressen. Vor allem dann, wenn man in über 100 verschiedenen Spielstufen einer magischen Kugel den Weg zum Ausgang bahnen muß. Taucht unser Zauberer in einem neuen Level auf, verbleiben ihm nur ein paar Sekunden, bevor die Kugel losgelassen wird. In dieser Zeit muß er hastig versuchen, ihr einen Weg zu bauen, damit sie unterwegs nicht in einer Sackgasse landet. Das geschieht, indem man per Feuerknopfdruck Steinblöcke herbei- oder wegzaubert. Für Kopfzerbrechen sorgen diverse Gegner, die in den Levels herumschlurfen und das Leben des Zauberers bedrohen.

Zu Beginn des Spiels kommt man schnell auf den Lösungsweg, doch in höheren Levels ist viel Denkarbeit nötig, um die Kugel ans Ziel zu lotsen. Zahlreiche Extras und Besonderheiten reichern den Spielablauf an. High Score-Jäger werden alles daran setzen, möglichst viele punktebringende Diamanten zu raffen. Wer eine offene Schriftrolle aufsammelt, bekommt sogar ein Paßwort verraten. Tippt man es vor Spielbeginn auf der Tastatur ein, springt man in einen höheren Level.

Ein oder zwei Spieler gleichzeitig dürfen draufloszaubern. Für den Zwei-Spieler-Modus gibt es spezielle Levels, in denen echtes Teamwork gefragt ist. Alle zehn Stufen wartet ein schön scheußliches Ungeheuer auf den oder die Zauberer. Durch das Aufsammeln von Extras rüstet man sich gegen diese besonders schwierigen Gegner. Unter anderem gibt es Smart Bombs, Unverwundbarkeits-Tränke, Amulette (die Türen öffnen), Sanduhren (die dafür sorgt, daß die magische Kugel nicht so schnell angepurzelt kommt) sowie eine Killer-Kugel, die den Zauberer umkreist und Monster wegputzt.



Diamanten, Extras, viele Gegner (Amiga/ST)

Meine Meinung

Die Grundidee von Spherical ist sichtlich "Solomon's Key"-inspiriert, doch das Programm ist viel mehr als ein Abklatsch dieses Spiels. Die Spherical-Programmierer haben großzügig neue Ideen in ihr Programm gebuttert, massig Levels auf die Diskette gequetscht und an viele Details gedacht, die der Motivation sehr zugute kommen. Selbst in Levels, die man gut beherrscht, experimentiert man gerne herum, um vielleicht den Zugang zu einer Bonusrunde zu entdecken.

Diebische Freude bereitet der Zwei-Spieler-Modus (vor allem, wenn zwei Leute hinter einem tollen Extra her sind). Die Grafik ist pixelgenau gezeichnet, unheimlich detailreich und schön flott animiert.

POWER TIPS

Hier sind einige Paßwörter für die Amiga/ST-Versionen, um mit einer höheren Spielstufe zu beginnen:

Stormblade
Orcslayer
Gliep
Mournblade
Jadawin

hl

POWER PLAY STECKBRIEF

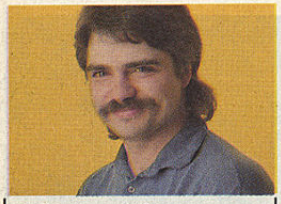
Hersteller: Rainbow Arts
Distributor: Rushware
Preis: 35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)
Genre: Geschicklichkeits/ Denkspiel

Außerdem geplant für MS-DOS

Amiga:	**84%**
Atari ST:	**84%**
C64:	**77%**

Strider

Springend und Lichtschwert-schwingend prügelt sich Superheld "Strider" durchs Moskau der Zukunft.



Meine Meinung

Die Heimcomputer-Umsetzungen dieses Capcom-Automatenknüllers sind gut gelungen. Große Sprites, herrliche Animation und feine Grafik sind einen Blick wert. Auch der Sound tut sein übriges, um zu Hause ein richtiges Automatenfeeling aufkommen zu lassen. Das leichte Ruckelscrolling fällt bei der ganzen Action auf dem Bildschirm gar nicht auf. Für lange Motivation sprechen die kniffligen Level, ausgebuffte Computergegner und der recht hohe Schwierigkeitsgrad. Nicht zu vergessen das strekkenweise ganz schön knappe Zeitlimit. Das ist auch das einzig gravierende Manko: Für Action-Einsteiger ist Strider einfach zu schwer. Aber Profis dürften an diesem harten Spiel ihre Freude haben.

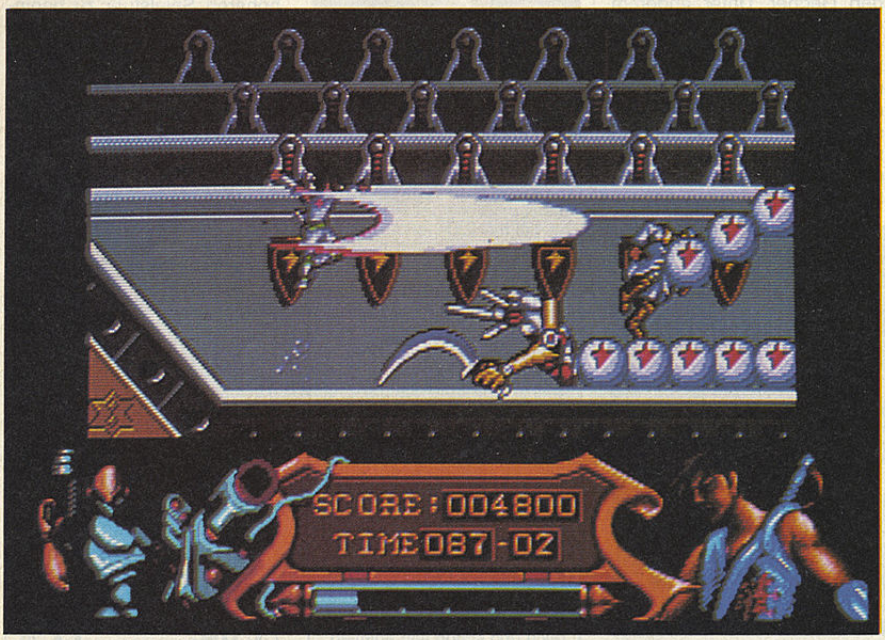
Im Jahre 2048 hat sich ein dunkel bemäntelter Finsterling (der Knabe erinnert ein wenig an Darth Vader) an die Spitze des Kremls gesetzt. Kein Wort mehr von Perestroika oder Glasnost. Um dem Schurken einen schweren Riegel vor die dunklen Macht-Pläne zu schieben, wird der westliche Superheld "Strider" per Cruise Missile in Moskau abgesetzt.

Strider trägt ein superscharfes Lichtschwert mit sich herum. Dieses hat er auch dringend nötig, denn um an den Ober-Bösewicht heranzukommen, muß er sich durch fünf actionhaltige Level schlagen. Mit dem Wundersäbel kann er schwungvoll die zahlreich angreifenden Gegner in kleine Pixelscheibchen zerschnipseln. Nicht nur fiese Wachsoldaten, auch Roboter, Tiere und automatische Kanonen wollen dem edlen Helden ans Leben. Leider sind aber nicht nur feindliche Sprites gegen Strider. Um das Spiel etwas zu erschweren, gibt es auch noch ein Zeitlimit pro Level und ein paar besonders dicke Gegner am Ende und in der Mitte einer jeden Spielstufe. Die verschiedenen Stufen sind zudem auch noch recht verzwickt aufgebaut, deshalb muß Strider per Salto, Laufschritt und gezielter Hüpferei den richtigen Weg finden.

Hinter diesem Berge muß es sein: ein Oberschurke oder ein Extra? (ST)

Ab und zu stehen kleine Behälter am Wegesrand, die mit dem Säbel geknackt werden können. In diesen Boxen befinden sich dann spezielle Extras: Entweder ein Gegenstand, der das Lichtschwert schlagkräftiger macht, ein Droide, der Strider auf Schritt und Tritt folgt oder ein Schokoriegel, der verbrauchte Energie wieder zurückbringt.

Wenn Strider mit einem Feind zusammenrasselt, wird ihm Lebensenergie abgezogen. Rutscht der Lebensbalken auf Null, verpufft Strider dann in einer kleinen Wolke.



Das gesammelte Politbüro hat sich in ein Obermonster verwandelt (ST)

POWER TIPS

Es lohnt sich, Karten zu zeichnen, denn die höheren Level sind recht verschachtelt. Den ersten und den zweiten Obergegner schafft man noch recht leicht. Den ersten einfach an eine Wand drängen und draufhauen. Den zweiten (die Schlange im Kreml) kriegt Ihr, wenn Ihr auf sie draufspringt und ihr immer auf den Kopf haut. *mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

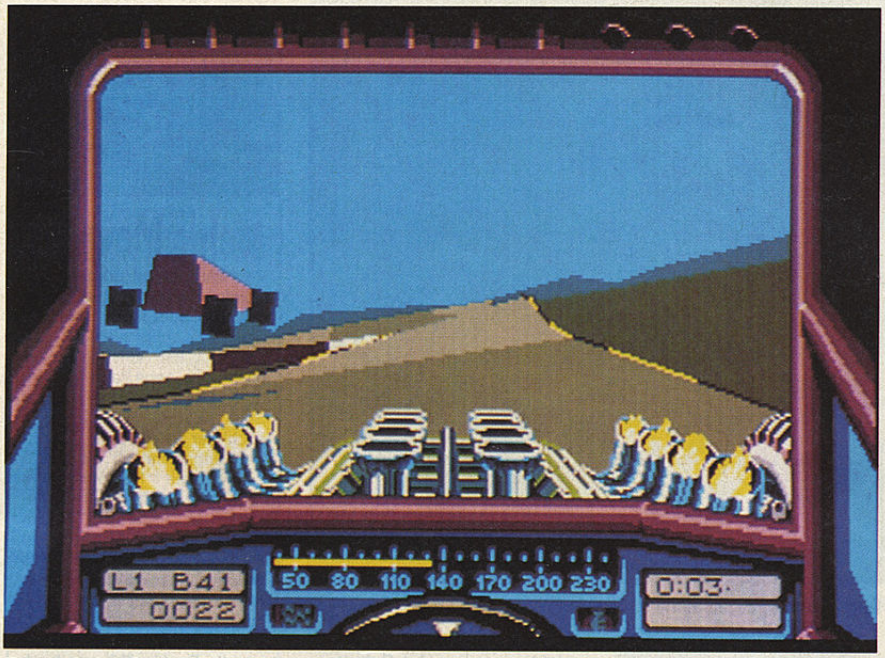
Hersteller: Capcom/U.S.Gold
Distributor: Ariolasoft
Preis: 35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)
Genre: Action

Außerdem geplant für C 64

Amiga:	**70%**
Atari ST:	**70%**

Stunt Car Racer

In schwindelerregender Höhe dröhnen PS-starke Renner um den Sieg: "Stunt Car Racer" sorgt für aufregende Duelle.



Kurz nach dem Start: Links zieht der Computerrenner an unserem Wagen vorbei (ST)

"Stunt Car Racer" ist eine Art Mischung aus Autorennen und Achterbahnfahrt. Die Duelle um Sieg und beste Rundenzeit finden auf Rennbahnen statt, die reichlich mit gewaltigen Steigungen gesegnet sind. Wer von der Bahn abkommt, fällt tief...

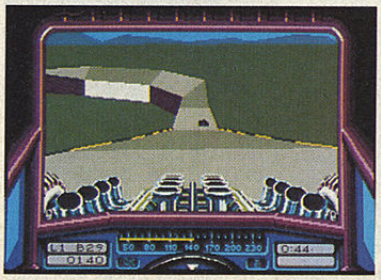
Es gibt vier Rennfahrer-Ligen mit je zwei Strecken. In der untersten Liga, in der Eure Rennfahrer-Karriere beginnt, sind die Pisten noch relativ harmlos. Könner-Strecken verraten schon durch Namen wie "Ski Jump" und "Roller Coaster", daß es hier besonders wild zugeht. Um in eine höhere Liga aufzusteigen, müßt Ihr mehr Punkte sammeln als zwei computergesteuerte Konkurrenten. Pro Liga fahrt Ihr auf jeder der beiden Pisten je einmal gegen jeden Gegner; das macht unterm Strich vier Rennen drei Runden. Eine Punktewertung entscheidet über Auf- und Abstieg. Für jeden Sieg in einem Rennen werden zwei Punkte gutgeschrieben. Außerdem gibt es einen Sonderpunkt für denjenigen, der die schnellste Rundenzeit schafft.

Das Rennen wird in 3D-Grafik gezeigt, die bei den vielen Rampen, Steigungen und Kurven gut zur Geltung kommt. Die Steuerung des Rennwagens ist einfach: Lenken, Gas geben und Bremsen erledigt Ihr mit dem Joystick. Der Feuerknopf schaltet den Turbo ein, der für einen strammen Schub nach vorne sorgt. Wer hemmungslos auf dem Turboknöpfchen verharrt, wird bald ein langes Gesicht machen: Der Sprit für diesen Muntermacher ist begrenzt und will wohldosiert eingesetzt sein. Wer von der Piste fällt oder nach gewaltigen Sprüngen unsanft aufsetzt, sieht bald einen Riß am Cockpit von links nach rechts ziehen. Erreicht diese Schadensanzeige den rechten Cockpitrand, habt Ihr Euer Auto zu Schrott gefahren

POWER TIPS

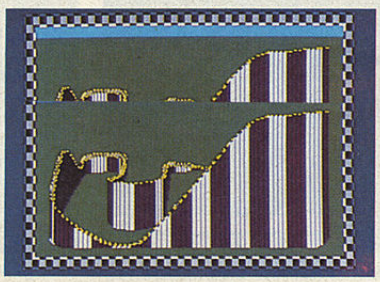
Den Turbo gezielt einsetzen: Zum einen hält er nicht ewig, zum anderen kann zuviel Tempo in engen Kurven zu einem schmerzhaften Absturz führen. Bei vielen Rampen empfiehlt es sich ohnehin, sie nicht zu schnell zu nehmen. Wer nur wild drauflosbrettert, rempelt heftig auf den Boden und beschädigt damit sein Fahrzeug. *hl*

Neben dem Solo-Spieler-Modus könnt Ihr auch eine spezielle Liga mit bis zu acht Spielern einrichten. Hier fährt jeder nacheinander gegen die Computergegner.



◀ **Talfahrt: Schwindelerregende 3D-Rasereien (ST)**

Taktik: ▶ Ein Blick auf die Streckenführung (ST)



Meine Meinung

Geradezu schwindelerregend, wie sich der Stunt-Car-Flitzer auf dem ST in Kurven legt und über Abgründe hechtet. Die sehr schnelle Grafik dieser Version sorgt für feinstes Fahrgefühl. Auf dem C 64 muß man hier Abstriche machen. Diese Version ist zwar langsamer, aber immer noch spielbar.

Die vier Ligen, Auf- und Abstieg sowie die Computergegner sorgen für Motivation. Es gibt zwar "nur" acht Strecken, doch für jede muß man bestimmte Taktiken entwickeln. Auf Dauer hätte ich mir etwas mehr Abwechslung gewünscht wie z.B. Zusatz-Ausrüstung, um den Wagen zu tunen.

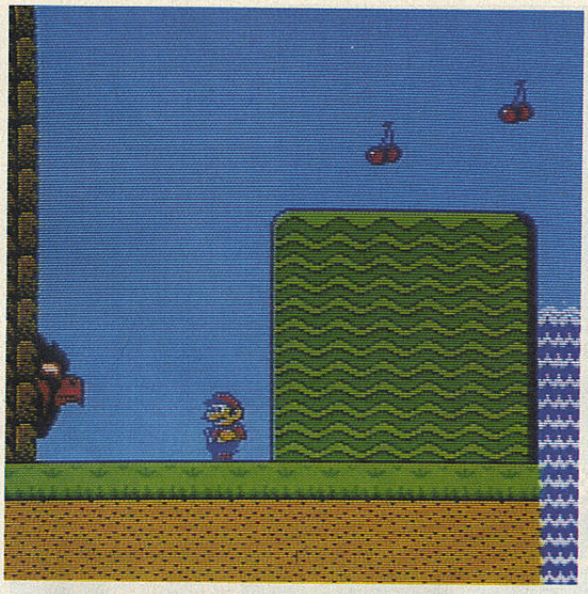
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: MicroStyle
Distributor: Rushware
Preis: 39 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette)
Genre: Rennspiel
Außerdem geplant für Amiga und MS-DOS

Atari ST:	**81%**
C 64:	**69%**

Super Mario Bros. 2

Hüpfen, laufen und Monster bewerfen: So kämpft sich Nintendos Serienheld Mario in seinem neuesten Spiel durch die Landschaft.



Da staunst Du, Vogel! Mario in Welt 1-3 (Nintendo)

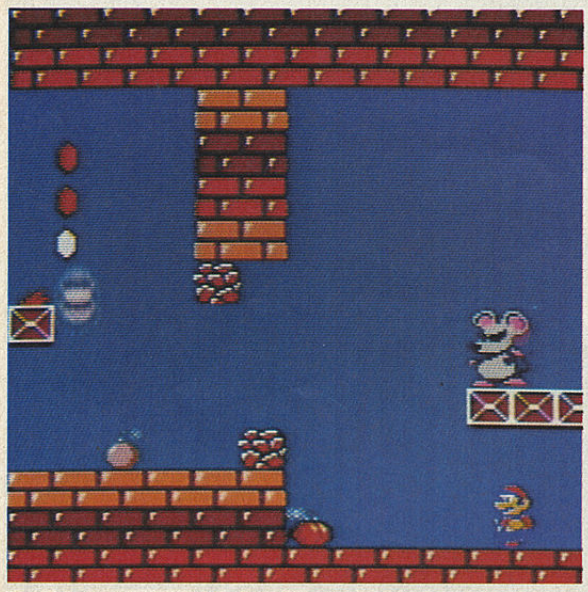
Wie im ersten Teil des Erfolgsspiels wird auch bei "Super Mario Bros. 2" fleißig gesprungen, geklettert und werden Gegenstände eingesammelt. War man bei "Super Mario Bros." noch allein unterwegs, so kann man beim zweiten Teil als Spielfiguren zusätzlich Luigi, eine Prinzessin oder ein Pilzmännchen wählen. Jede der Figuren hat andere Eigenschaften; so springt z.B. der Pilzmann am höchsten, während Luigi beim Hüpfen länger in der Luft bleibt.

Natürlich gibt es auch in der neuen Welt jede Menge Bösewichte. Sie haben im Gegensatz zum ersten Teil jedoch lediglich die Aufgabe, Mario oder seine Freunde am Fortkommen zu hindern. Punkte werden im Spiel nämlich nicht vergeben. Auch die Kampfmethode hat sich geändert: Am Wegesrand wachsen haufenweise Pflanzen. Diese kann man ausrupfen und den Gegnern entgegenschmeißen. Man kann sogar auf die Widersacher springen oder sie hochheben und mit ihnen andere Bösewichte bewerfen.

Unter manchen Pflanzen verstecken sich Extras. So gibt es Bomben, die kurze Zeit nach dem Ausrupfen explodieren und mit denen Mario Mauern aufsprengen kann. An einigen Pflanzen-Stengelchen hängen auch magische Flaschen. Wirft man sie auf den Boden, erscheint an dieser Stelle eine Tür. Durch diese erreicht man eine Art Schatten-Welt, in der Münzen für Extra-Leben gesammelt werden. Hier erhält man ab und zu auch einen Pilz, der die Energie-Anzeige erhöht. Apropos Energie: Mario kann normalerweise zweimal von einem Gegner berührt werden, bevor er ein Leben verliert. Mit den Pilzen steigt die Energie bis auf den Wert vier.

Zwischendurch liegen in den Levels haufenweise Kirschen herum. Nach einer bestimmten Anzahl verschluckter Kirschen erscheint ein Sternchen, mit dem Mario kurze Zeit unverwundbar wird.

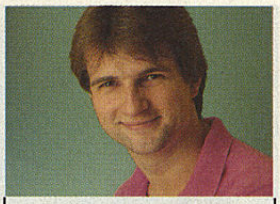
Am Schluß jedes Levels wartet ein Gegner, der auf bewährte Weise durch Beschmeißen von Gegenständen erledigt wird. Jede der sieben Welten bietet eine neue Grafik, wobei jede Welt aus drei Level besteht. Nachdem ein Level durchreist wurde, kann man eine neue Spielfigur wählen.



Der Obergegner muß mit Bomben beworfen werden

POWER TIPS

Gleich im ersten Level gibt's eine Abkürzung zum Endmonster. Dazu geht man in die Höhle, klettert nach oben, sprengt sich den Weg frei und schreitet durch die Tür. Jetzt steht man in einem Raum, der scheinbar keinen Ausgang hat. Weit gefehlt: Einfach nach links oben springen, bis Mario nach oben aus dem Bild verschwindet. Jetzt so lange nach links laufen, bis der Ausgang in Sicht kommt. Mit dem dort wartenden rosa Monster verfährt man wie gewohnt. *hf*



Meine Meinung

Wer das Joypad durchs viele Spielen schon mit dem ersten Teil von Super Mario Bros. ruiniert hat, sollte sich für den zweiten Teil vorsichtshalber gleich zwei neue Pads fürs Nintendo-Gerät besorgen. Das Spiel macht nämlich noch süchtiger als der erste Teil. Etwas ungewöhnlich mutet zunächst die Kampfmethode "Bewerfen der Monster mit Gemüse" an. Nach zwei bis drei Spielen hat man sich sehr gut eingespielt. Natürlich gibt's wieder versteckte Warp-Zones, mit denen man Level überspringen kann, und jede Menge Gegner. Etwas vermißt habe ich die Punktezählung, durch die das Spiel einen noch größeren Anreiz bekommen hätte. Aber auch so muß das Modul in jeder Nintendo-Sammlung vorhanden sein.

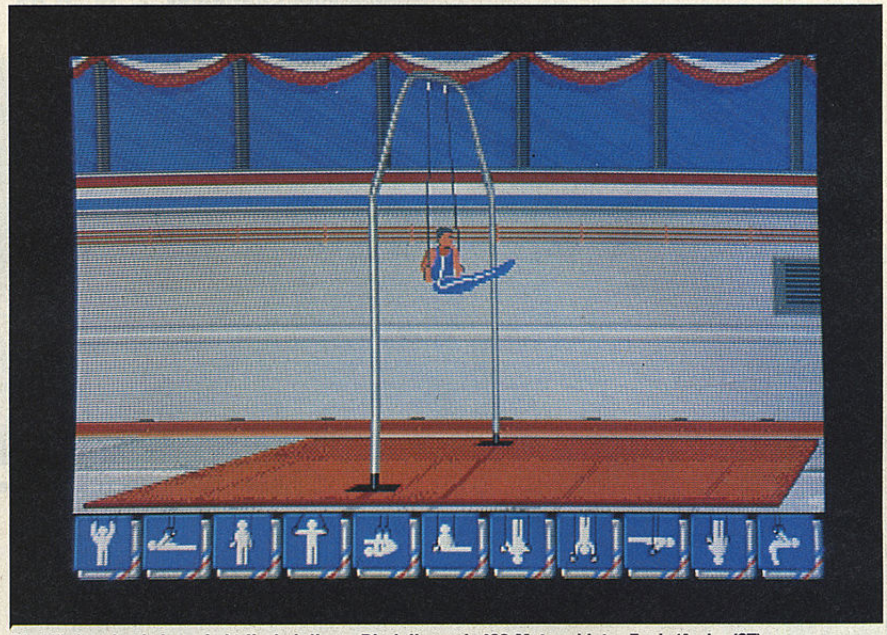
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Nintendo
Distributor: Bienengraeber
Preis: 99 Mark (Modul)
Genre: Action-Adventure

Nintendo: 80%

The Games: Summer Edition

Rückblick auf Seoul '88 und Vorschau auf Barcelona '92: Medaillenkampf in acht olympischen Disziplinen.



Die Hürden des Lebens habt Ihr bei dieser Disziplin nach 400 Metern hinter Euch (Amiga/ST)

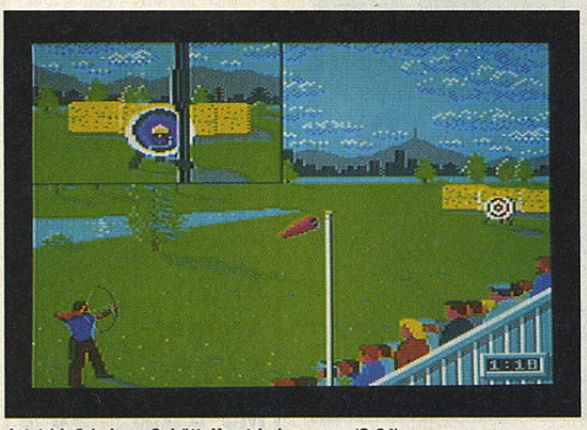
Bis zu acht Spieler können bei "The Games: Summer Edition" mitmachen. Nach der Namenseingabe dürft Ihr Euch eine Nation aussuchen, für die Ihr dann an den Start geht. Sobald mehrere Spieler dasselbe Land gewählt haben, werden ihre Medaillen bei der Gesamtwertung zusammengezählt. Für jede Disziplin wird die beste Leistung mit dem Namen des Rekordhalters auf Diskette gespeichert.

Die erste Sportart ist "Diving" (Kunstspringen). Jeder Athlet hat drei Sprünge, deren Bewertungen addiert werden. Zur zweiten Disziplin geht's in die Halle, denn "Veldodrome Racing" (Verfolgungs-Radrennen) ist angesagt. Bei diesem 1000-Meter-Sprint liefern sich zwei Fahrer gleichzeitig ein packendes Duell.

Mit "Uneven Parallel Bars" (Stufenbarren) folgt nun die erste von zwei Turndisziplinen. Diese Sportart ist eine Wissenschaft für sich, denn es gibt 17 unterschiedlich schwierige Figuren, die man turnen kann. Auch "Rings" (Turnen an den Ringen) ist ein Fest für Freunde technisch anspruchsvoller Sportspiele. Die Steuerung verlangt eine Mischung aus Geschicklichkeit und kraftvollem Joystick-Rütteln zum richtigen Zeitpunkt,

Bei "Hammer Throw" (Hammerwerfen) geht es wesentlich handfester zu. Durch mehrmaliges Feuerknopfdrücken im richtigen Augenblick leitet der Athlet die Schwungphase ein und läßt den Hammer schließlich los. Bei "Hurdles" (400-Meter-Hürden) müßt Ihr lediglich den Joystick schnellstmöglich rütteln, um Eure Spielfigur auf Trab zu bringen. Vor den Hürden rechtzeitig den Feuerknopf drücken, um nicht ratternd mit ihnen zu kollidieren.

"Pole Vault" (Stabhochsprung) verlangt Geschick und Timing. Ihr habt insgesamt drei Versuche, um eine möglichst gute übersprungene Höhe zu erreichen. Beim abschließenden "Archery" (Bogenschießen) müßt Ihr beim Anvisieren der Zielscheibe auf die Windfahne achten.



Jetzt bloß keinen Schüttelfrost bekommen (C 64)

Meine Meinung

Wenn jemand auf technisch anspruchsvolle Sport-Simulationen steht, sollte er schleunigst dafür sorgen, daß dieses Programm bald bei ihm im Software-Schrank steht. Acht abwechslungsreiche Disziplinen mit ausgeklügelter Steuerung und ansehnlicher Grafik bieten bei "The Games: Summer Edition" Stoff für lange Sessions. Die Amiga/ST-Versionen geben grafisch am meisten her und ernten dafür die höchsten Wertungen, doch auch auf C 64 und MS-DOS-PCs ist das Programm gut spielbar. Außerdem haben die Programmierer der Amiga/ST-Versionen ein paar zusätzliche Gags eingebaut: So beschwert sich z.B. ein erschütterungsempfindlicher Maulwurf fluchend, wenn beim Bogenschießen die Zielscheibe verfehlt und statt dessen der Rasen getroffen wird — putzig.

POWER TIPS

Vergeßt beim 400-Meter-Rennen nie, daß der Start nicht durch Drücken des Feuerknopfs, sondern bereits durch dessen Loslassen zu Beginn erfolgt. Ein Fehlstart genügt und schon seid Ihr disqualifiziert. *hl*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Epyx
Distributor: Rushware
Preis: 49 bis 79 Mark (Diskette)
Genre: Sportspiel

Amiga:	83%
Atari ST:	83%
C 64:	79%
MS-DOS:	77%

The Sentinel

Endlich ganz oben auf dem Podestchen stehen — davon träumen nicht nur Sportler, sondern auch verzweifelte Sentineler.

Meine Meinung

Sentinel macht süchtig. Wenn man das Spielprinzip erst einmal verstanden hat, ist man kaum noch davon loszubringen. Auch wenn das Spiel nicht mehr der frischeste ist (die C 64-Version erschien schon vor einigen Jahren), gehört das "Drama um die liebe Energie" immer noch zu den Knüllern der Software-Geschichte.

Ich spiele am liebsten die ST- oder Amiga-Version, da rechnet der Computer am schnellsten und die Maussteuerung läßt keine Wünsche offen. Auf dem C 64 ist Sentinel immer etwas zu langsam, wenn viel auf dem Schirm zu sehen ist; bei der PC-Version vermisse ich die Maus. Sehr praktisch ist die "Help"-Funktion, mit der man jederzeit die genaue Position bestimmen kann (sie fehlt beim C 64).

Das Spielprinzip von "Sentinel" ist äußerst ungewöhnlich: Sie werden als Roboter in eine dreidimensionale Landschaft gesetzt. Über Ihnen thront — ganz oben — der finstere "Sentinel". Diesen Burschen vom Podestchen zu holen, ist Ihr Ziel. Leider kann sich der kleine Roboter nicht bewegen. Dafür kann er Roboter-Klons in die Landschaft stellen, wenn er genug Energie hat. Da gilt aber die gemeine Regel "Auf Plätze, auf die man nicht sehen kann, kann man auch nichts stellen".

Der Sentinel ist auch nicht faul, er dreht sich langsam auf seinem Podestchen. Wenn er Sie frontal anpeilen kann, zieht er Ihnen Energie ab und setzt dafür Bäumchen in die Landschaft. Sie müssen sich langsam in der schachbrettartigen Landschaft nach oben arbeiten, bevor Ihnen der Sentinel das letzte Quentchen Energie absaugt. Die Bäumchen können Sie später wieder einsammeln, um frische Energie zu bekommen — aber erstmal müssen Sie weg! Insgesamt muß man dem Sentinel in 10000 Welten die Stirn bieten. Da man das nicht in einer Sitzung schafft (ein "Kampf" kann bis zu einer Stunde dauern), bekommt man vom Computer eine Codezahl, wenn man ein Level geschafft hat.

Die Amiga- und Atari ST-Versionen sind fast identisch, über die Maus steuerbar und spielen sich sehr flott. Die PC-Version unterstützt CGA-, EGA- und VGA-Grafik, dafür gibt's keine Maus-Unterstützung. Bei allen drei Versionen wurde eine "Help"-Funktion eingebaut. *al*

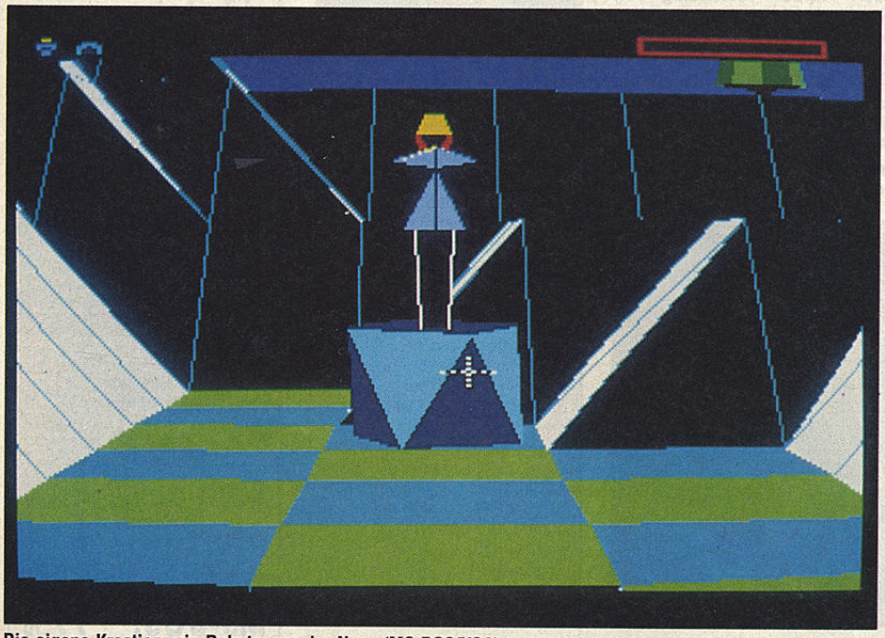
Hauen Sie den Sentinel vom Sockel (MS-DOS/EGA)

POWER TIPS

— Die wichtigste Regel: Kurz umschauen und ganz schnell nach oben abhauen. Notfalls stapeln Sie Blöcke bis unter die Decke. Wenn Sie erstmal oben stehen, saugen Sie in Blitzesschnelle alles auf, was Ihnen unter den Mausknopf kommt.

— Wenn Sie unten festhängen und gar nichts mehr weiter geht: Hyperspace, bevor der Sentinel Sie wegballert. Das geht aber nur, wenn Sie noch Energie für einen Roboter übrig haben.

— Haben Sie einen ST, Amiga oder MS-DOS-PC? Versuchen Sie Level 9999 (Kennzahl 84981644). Ihnen werden die Knie schlottern: Sieben Sentinels warten auf Sie.



Die eigene Kreation: ein Roboter vor der Nase (MS-DOS/VGA)

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Firebird
Distributor: Rushware
Preis: ca. 80 Mark
Genre: Strategie

Atari:	90%
Amiga:	90%
C 64:	84%
MS-DOS:	90%

T

Their finest Hour

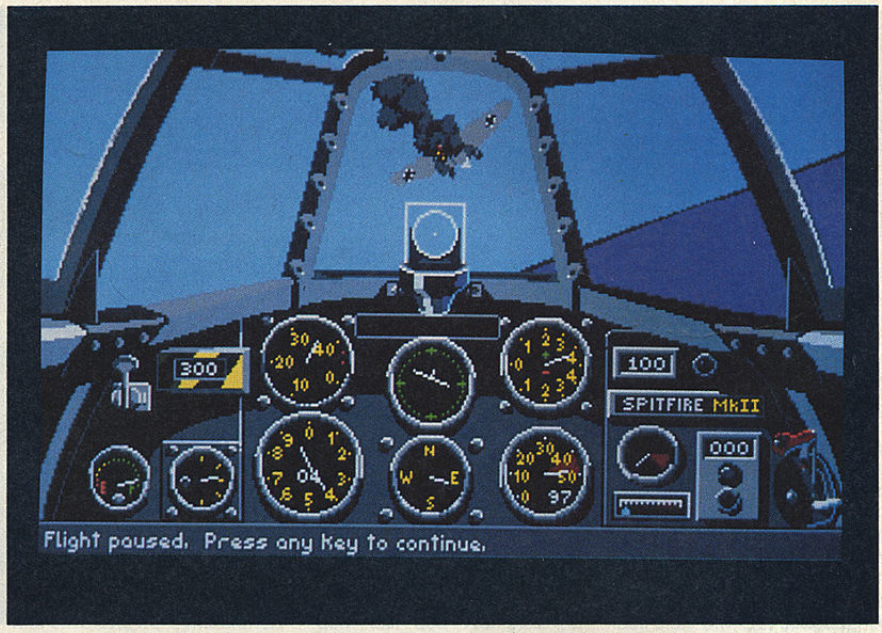
Mit Lucasfilm Games in die Schlacht um England: Die neue Flugsimulation besticht durch rasante 3D-Grafik aus den verschiedensten Perspektiven.

Wo das Programm "Battlehawks" aufhörte, fängt "Their finest Hour" erst richtig an: Das erste spielt im pazifischen Raum mit amerikanischen und japanischen Fliegern, das zweite handelt von der berüchtigten "Schlacht um England" in der Mitte des 2. Weltkrieges.

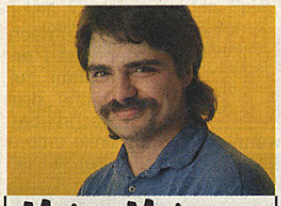
Sie können sich zwischen englischen Spitfires und Hurricanes oder ME-109s und fünf deutschen Bombern Ihr Flugzeug aussuchen. Wenn Sie einen der kleinen Jäger fliegen, ist Ihr Job noch recht leicht. Bei den größeren Bombern wird's dann schon schwerer. Hier können Sie nicht nur den Piloten spielen, sondern auch zwischen Bombenschützen und in den einzelnen MG-Kanzeln umschalten. Wenn Ihnen das zuviel wird, schalten Sie die Bordkanonen einzeln auf Automatik.

Neben vier Trainingsmissionen, die Sie für jedes Flugzeug anwählen können, gibt es auch noch rund 50 fertige verschiedene Aufträge, die auf einen Piloten warten. Das Spektrum reicht, je nach gewählter Nationalität und Flugzeugart, von der Abfangmission über das Bombardieren von Flugplätzen bis zum Eskortieren von eigenen Bombern. Je nach Erfolg der angewählten Missionen winken Beförderungen oder dicke Orden für die Sammlung. Bei Their finest Hour wurden auch Starts und Landungen mit eingebaut, die in "Battlehawks" fehlten. Auch die Kamerafunktion wurde ausgiebig verfeinert. So können Sie z.B. den aufgenommenen Film abspeichern und aus verschiedenen Blickwinkeln ablaufen lassen.

Wer sich mit den vorgegebenen Missionen nicht zufriedengeben will, kann mit dem eingebauten "Mission-Builder" eigene Aufträge basteln.

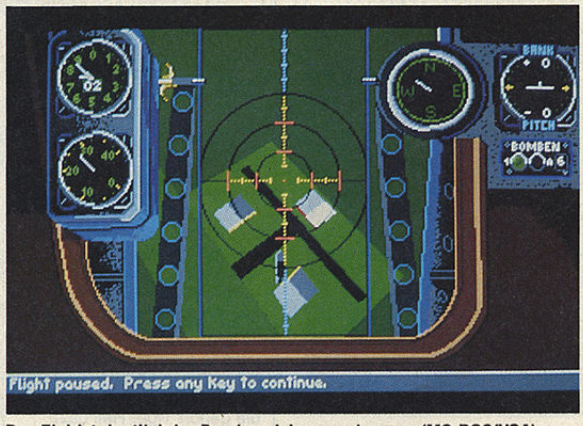


Dieser Bomber wird nicht mehr an seinen Einsatzort gelangen (MS-DOS/VGA)



Meine Meinung

Lucasfilm hat mit "Their finest Hour" gegenüber dem Vorläufer "Battlehawks" noch mal tüchtig zugelegt. Ein Mehr an Flugzeugen, bessere Grafik, harte Missionen und ein exzellentes Fluggefühl machen dieses Programm zu einem Simulations-Erlebnis erster Klasse. Starts, Landungen und das Selbstkonstruieren eigener Missionen inbegriffen. Alleine für das dicke, gut geschriebene englische Handbuch und die vielen zusätzlichen Extras in dieser Simulation, haben sich die Programmierer ein Riesenlob verdient. Besonders gefällt mir das "hautnahe" Fliegen, was bei vielen Jet-Simulationen zu kurz kommt. Hier entscheidet nicht mehr das bessere elektronische Equipment, sondern das eigene fliegerische Können über Sieg oder Niederlage.



Das Ziel ist deutlich im Bombenvisier zu erkennen (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

Erst dann schießen, wenn der Gegner mehr als nur ein paar Pixel groß im Fadenkreuz auftaucht. Wer eine ME-109 fliegt, sollte nicht die durchschlagskräftigen 20-mm-Kanonen vergessen, die hier eingebaut sind. Um tüchtig Punkte-Orden und Beförderungen zu scheffeln, könnt Ihr die Missionen gegen das englische oder deutsche Flieger-As wählen. Als Bomberpilot ruhig mal selbst eine MG-Kanzel bedienen, denn die Automatik ist nicht gerade zielgenau. *mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Lucasfilm Games
Distributor: Rushware
Preis: 89 Mark (Diskette)
Genre: Simulation

Außerdem geplant für Amiga, Atari ST

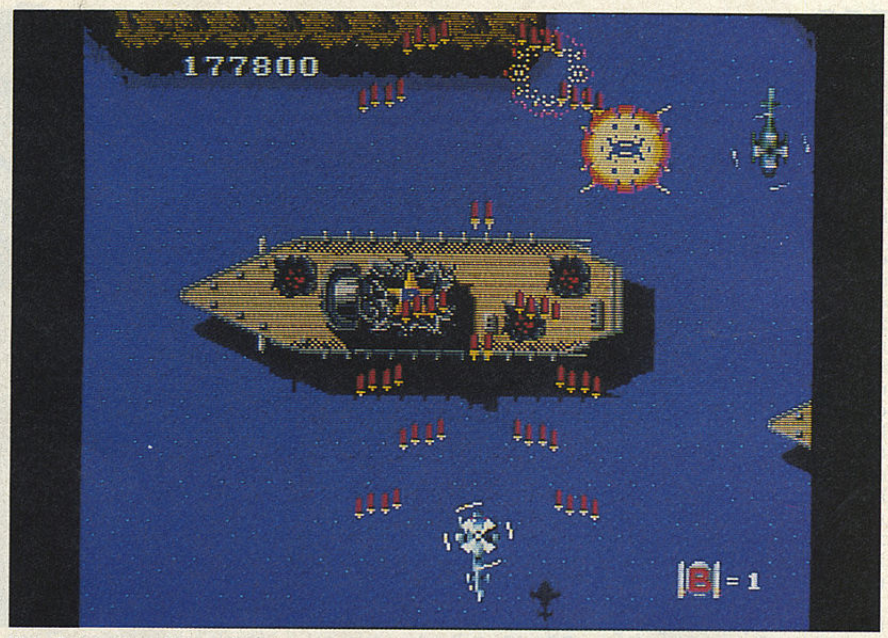
MS-DOS: 88%

Tiger Heli

Energisch knatternd hebt der "Tiger Heli" ab. Nur mit dicken Extrawaffen kann er gegen die gegnerische Übermacht bestehen.

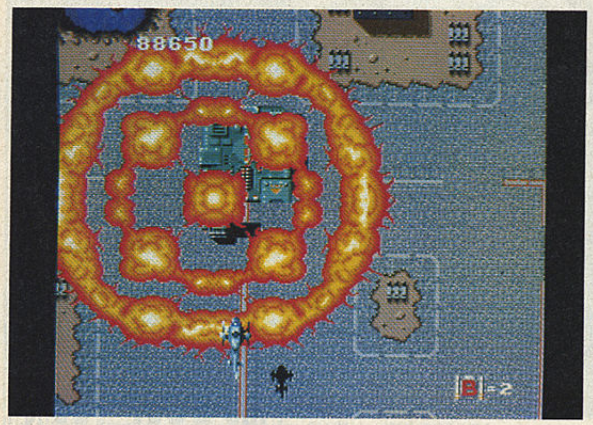
Aus Japans Spielautomaten-Schmiede Taito stammt "Tiger Heli", ein vertikal scrollendes Ballerspiel, mit einem waffenstrotzenden Hubschrauber als Hauptdarsteller. Der Hubschrauber fliegt von unten nach oben, wobei die Landschaft langsam unter ihm wegscrollt. Auf dem Boden lauern verschiedene Panzer und Kanonen, die dem Hubschrauber das Leben zur Hölle machen. Zudem kommen scharenweise feindliche Hubschrauber angeflogen, die am Anfang noch recht träge reagieren, in späteren Levels aber wahre Hetz-Jagden auf den Tiger Heli veranstalten. Wird es mal gar zu hektisch am Bildschirm, kann man mit dem zweiten Feuerknopf eine Superbombe abwerfen, die auf der Fläche des halben Bildschirms alles vernichtet. Sogar gegnerische Schüsse kommen hier nicht durch.

Gelegentlich tauchen in der Luft größere Gegner auf, die Extras für den Hubschrauber enthalten. Sind die Gegner erledigt, sausen die Extra-Symbole kreuz und quer über den Bildschirm und sind gar nicht leicht einzusammeln. An Extras gibt es z.B. das blaue "S", das die Feuerkraft des Hubschraubers um je eine Stufe verstärkt. Beim Schnappen eines "B" erhält man eine Mega-Bombe dazu. Das dritte Extra, eine flache Scheibe, rüstet das Hubschrauber-Geschütz um.

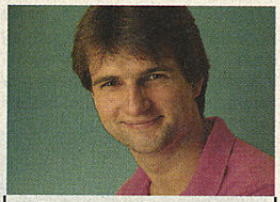


Viele Extrawaffen gibt's zusätzlich zu ergattern

Je nach Farbe der Scheibe gibt's verschiedene Waffentypen: Rot ist der normale Schuß, Grün sorgt für einen schlagkräftigeren Laser, Blau bildet einen keilförmig breiten Schuß und mit Gelb erhält man ein Geschütz, das auch zur Seite und nach hinten feuert. Am Schluß jedes Levels wartet (wie sollte es auch anders sein) ein besonders fieser Gegner. Mit "Continue" kann man dreimal weiterspielen.



Die Bombe räumt den Bildschirm auf: Tiger Heli in Action



Meine Meinung

Schweißnasse Finger, gestiegener Adrenalinspiegel, schlaflose Nächte — und alles nur wegen Tiger Heli. Das Modul bietet interessante Musik, viele Sprites und tonnenweise Action. Jeder Level bietet neue Grafik, neue Musik, und neue Objekte, die von Mal zu Mal hinterhältiger werden. Manchmal muß man ganz schön schnell reagieren, um einem Schuß ausweichen zu können. Das einzige, was mir am Modul nicht gefiel, ist die Hetzjagd nach den Extrawaffen. Manchmal kam ich mir da ganz schön veräppelt vor, wenn die Extrawaffe kurz vor dem Kontakt abdreht und in eine Richtung flüchtet, aus der haufenweise Gegner kommen. Deshalb sollten sich auch nur Spezialisten ans Modul herantrauen. Für die gehört Tiger Heli dazu.

POWER TIPS

Gleich nach dem Start erhält man zusätzliche drei Hubschrauber, wenn man in die linke untere Ecke eine Bombe wirft. Außerdem erhält man mehr Continues, wenn man im Titelbild, während der Hubschrauber nach unten schwebt, das Joypad nach rechts drückt und ständig den Feuerknopf betätigt. Auf diese Art und Weise läßt sich die Anzahl der "Credits" auf sechs erhöhen. Bei der Jagd nach Extrawaffen sollte man dem oberen Bildschirmrand nicht zu nahe kommen. *hf*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Taito
Distributor: Computershop Gamesworld
Preis: 119 Mark (Modul)
Genre: Action

PC-Engine: 82%

Times of Lore

Krise im Fantasy-Land Albareth: Kaum macht der König Urlaub, schon gibt's reichlich Ärger. Sorgen Sie für Ruhe, Frieden und Steuersenkung.

Meine Meinung

Times of Lore hat nicht nur eine wasserdichte Hintergrundgeschichte, es unterscheidet sich auch wohltuend von unzähligen Vertretern seines Genres. Dort muß man meistens in Bild A einen Gegenstand zu Punkt B bringen — nicht so spannend. Schon die Gespräche mit anderen Charakteren machen Times of Lore eine Ecke witziger.

Erstaunlich, daß das Spiel auf dem C 64 komplett im Speicher steht und nicht andauernd nachgeladen werden muß. Ein Lob auch an die prima Benutzerführung, die sowohl einfach als auch praktisch ist. Vor allem Einsteiger werden Spaß haben: Man kommt auf Anhieb recht weit, ohne andauernd das Zeitliche zu segnen. Leider ist die Grafik bei den 16-Bit-Versionen etwas langsam.

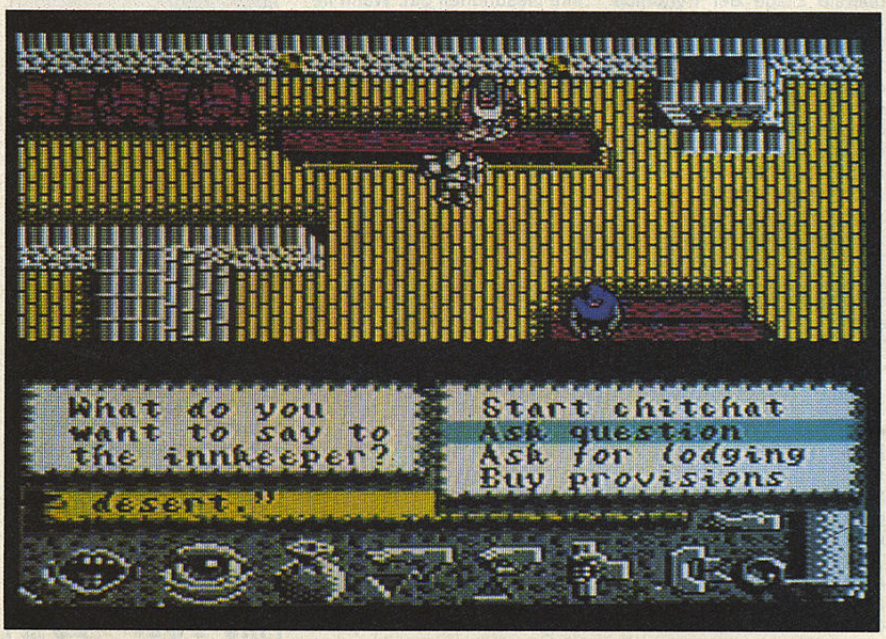
Seit König Valwyn vor zwanzig Jahren von einer Reise nicht mehr zurückkehrte, gibt es im Land Albareth nur noch Zoff. Alle außer den Orks und Meuchelmördern hoffen, daß Valwyn wieder zurückkommt. Es heißt, daß man die Rückkehr des Königs mit drei magischen Gegenständen heraufbeschwören könne, doch diese Gegenstände sind irgendwo im Land versteckt.

In diese verzwickte Lage geraten Sie bei Origins neuem Action-Adventure "Times of Lore". Wählen Sie eine von drei Spielfiguren: den rüstigen Ritter, die flotte Valkyrie oder den kräftigen Krieger und stürzen Sie sich in das Abenteuer. Sie steuern Ihre Spielfigur mit dem Joystick oder über die Tastatur. Ein Druck auf den Feuerknopf löst einen kraftvollen Hieb mit der Waffe aus, die Sie gerade in der Hand halten. In der unteren Bildschirmhälfte ist immer ein Menü mit Symbolen zu sehen. Hier können Sie der Spielfigur befehlen, Gegenstände aufzunehmen, fallenzulassen oder zu benutzen. Außerdem kann die Spielfigur mit Personen reden. Diese Konversationsstückchen sind sehr wichtig: Hier bekommt man viele Informationen, die man braucht, um das Spiel zu lösen. Man braucht aber nicht mühsam Sätze einzutippen, selbst die Gespräche können mit dem Joystick geführt werden. Bei den Wanderungen trifft man auf Städte, Wälder, Wüsten und verwunschene Ruinen. Besiegte Monster lassen manchmal nützliche Gegenstände wie Gold, heilsame Zaubertränke oder magische Schriftrollen zurück.

Im Wald sind Orks und andere üble Gesellen (C 64)

POWER TIPS

— Die Urne findet man bei den Orks. Wenn man sie dem Prior gibt, darf man ins Schloß.
— Mit der grünen Schriftrolle läßt sich ein Geheimgang in der Wirtschaft öffnen.
— Die Boots und die Axt sind die besten Waffen gegen die Orks.
— Fragen Sie den Black Asp nach dem High King. Die Scroll, die man jetzt bekommt, drückt man dem Warden in Ganestor in die Hand.
— Die Wache ist ein Spion.
— Im Tempel findet man oben eine Person, die den weißen Schlüssel hat.
— Der Dark Cleric ist allergisch gegen die Sphere: Jetzt kann man das Medaillon nehmen. *al*



Fragen Sie den Barkeeper, vielleicht rückt er einen Hinweis raus (C 64)

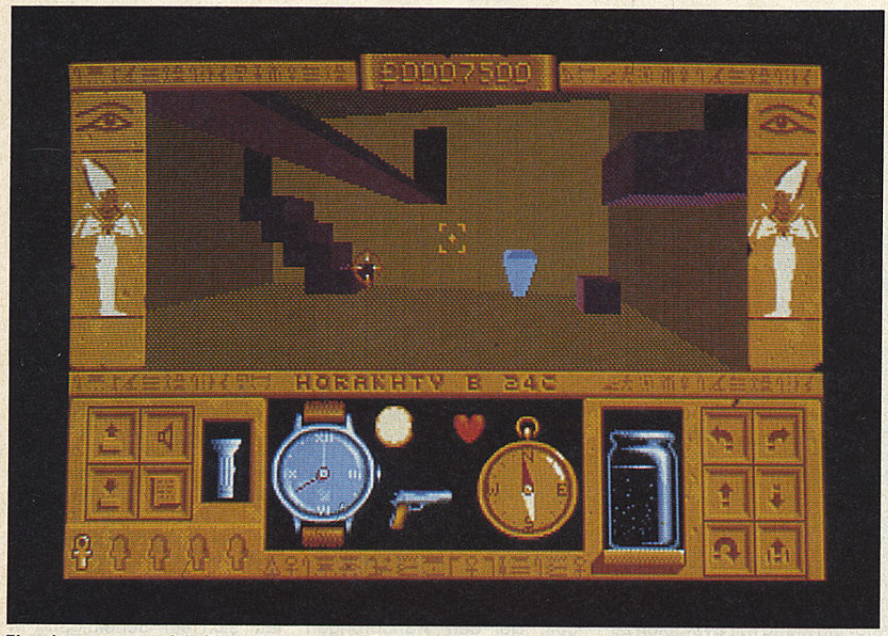
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Origin
Distributor: Rushware
Preis: 39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)
Genre: Action-Adventure
Außerdem geplant für Amiga

C 64:	78%
MS-DOS:	77%
Atari ST:	87%

Total Eclipse

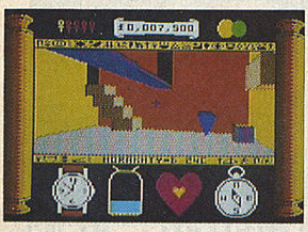
Pharaonenfluch und Sonnenfinsternis: In einer alten mumiengefüllten Pyramide kann man was erleben.



Eine der ersten puzzlehaltigen Kammern der Pyramide (ST)

Vor gut 3000 Jahren lebte in Ägypten ein Völkchen von fanatischen Sonnenanbetern. Der hohe Priester dieser Sekte verhängte über die Welt einen grausamen Fluch. In ferner Zukunft, wenn sich der Mond zum wiederholten Male vor die Sonne schiebt und so eine Sonnenfinsternis auslöst, soll dieser einfach explodieren. Durch diese Katastrophe würde jedes Leben auf der Erde ausgelöscht werden.

Sie spielen in dem 3D-Action-Adventure "Total Eclipse" einen Nachwuchs-Archäologen, der in alten Pergamenten auf diesen Fluch gestoßen ist und versucht, das Unglück zu verhindern. Leider haben Sie nur wenig Zeit, denn als Sie die Pyramide erreichen, sind es nur noch wenige Stunden bis zur entscheidenden Sonnenfinsternis. Um den Fluch abzustellen, müssen Sie sich in die oberste Etage der Pyramide vorarbeiten. Das hört sich einfacher an, als es ist. In den einzelnen Räumen des Gebäudes sind viele kleine Puzzles versteckt, die erst gelöst werden müssen, bevor Sie die oberste Kammer betreten können. Ärgerlicherweise sind auch einige der Türen verschlossen und Sie brauchen die passenden Schlüssel dafür. Neben Schaltern, schatzgefüllten Truhen und lebenswichtigen Wasserstellen, gibt es auch noch fiese Wächter, die Sie am Weiterkommen hindern wollen.

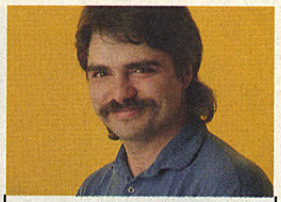


Treppe in Sicht (C 64)

Um an das Ziel zu gelangen, sind Sie denkbar bescheiden ausgestattet. Eine Taschenlampe, ein Revolver nebst Munition und ein Wasserbehälter sind alles, was Ihnen zur Verfügung steht. Den Revolver benötigen Sie, um Schalter und Steinblöcke zu verschieben — einfach draufballern. Die Taschenlampe hilft Ihnen in dunklen Räumen weiter. Ihr aktueller Herzschlag zeigt die momentane Konstitution an. Schlägt das Herz zu schnell, erleiden Sie ernsthaften Schaden. Die Wasserflasche ist für Ihre Gesundheit gut. Wenn Ihnen das kostbare Naß ausgeht, Sie aus großer Höhe abstürzen oder vor Schreck einem Herzinfarkt erliegen, ist das Spiel leider vorbei. Glücklicherweise können einige Spielstände abgespeichert werden.

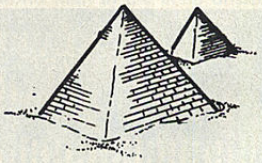
POWER TIPS

Bevor Ihr die Pyramide betretet, noch mal einen Blick auf das geparkte Flugzeug werfen. Hier ist nämlich ein Schlüssel versteckt. Ruhig versuchen, mal um die Pyramide herumzugehen, hier ist nämlich noch eine Hintertür zu finden. Jede Wasserstelle möglichst in eine Karte eintragen, denn Wasser ist lebenswichtig. Um den beschleunigten Herzschlag zu beruhigen, empfiehlt es sich, kurz Rast zu machen oder einen Schatz zu plündern. Sparsam mit der Taschenlampe umgehen, die Batterien halten nicht ewig. *mh*



Meine Meinung

Nach dem 3D-Spektakel "Driller" und "Dark Side" endlich wieder ein neues Tüftel- und Grübelspiel aus derselben Programm-Reihe. Zugegeben, die Geschwindigkeit und die Grafik lassen beim C 64 etwas zu wünschen übrig, aber die Spiel-Atmosphäre, Story und die teuflischen Puzzles heben dieses Manko gründlich auf. Auf den 16-Bit-Systemen gibt es an der Geschwindigkeit der Grafik nichts mehr zu meckern. Wer handfeste Denkspiele mit ein bißchen Action mag, wird an "Total Eclipse" seine wahre Freude haben. Mir hat vor allem die tolle Atmosphäre gefallen. Wer sich schon immer mal wie "Indy Jones" durch uralte Gemäuer schlagen wollte, darf sich hier tüchtig austoben.



POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: MicroStatus
Distributor: Rushware
Preis: 59 Mark bis 89 (Diskette)
Genre: Action-Adventure

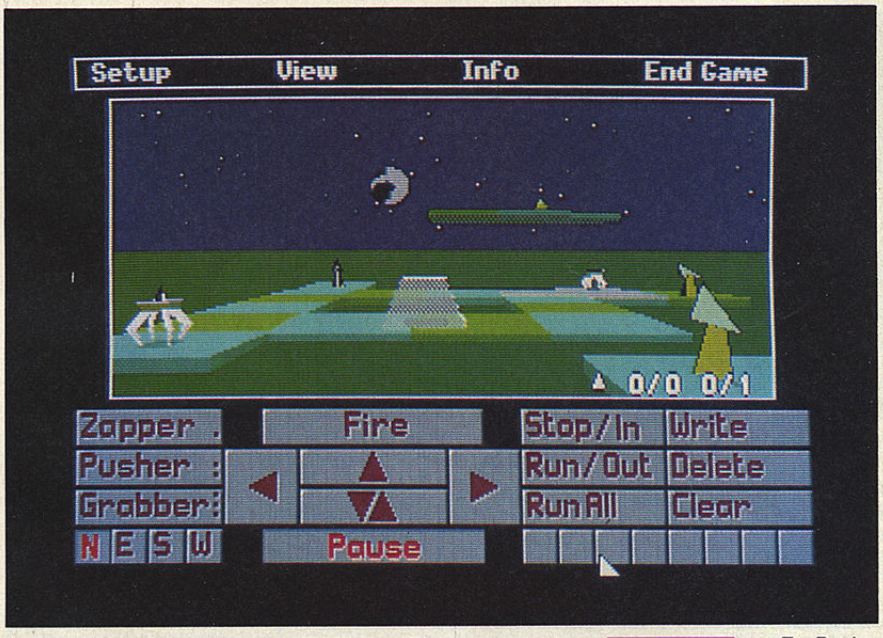
Amiga:	75%
Atari ST:	75%
C 64:	68%
MS-DOS:	75%

Tower of Babel

Willkommen auf Babel: Die kniffligen Aufgaben dreier Arbeitsroboter bringen Denkspiel-Fans ins Schwitzen.

Ein munterer Roboter-Dreier ist das Heldengespann des Denkspiels "Tower of Babel". Jeder der drei spinnenförmigen Roboter hat ein bestimmtes Talent: Der "Zapper" kann bestimmte andere Objekte durch einen Energiestoß vernichten. Der "Grabber" ist als einziger in der Lage, "Klondikes" (wertvolle Energiekanister) aufzusammeln. Der "Pusher" kann andere Objekte beliebig oft um je ein Feld nach hinten schubsen. Das Roboter-Trio muß in jeder Spielstufe eine bestimmte Aufgabe erledigen. Meistens geht es darum, Klondikes zu sammeln oder eine bestimmte Anzahl gegnerischer Objekte zu erledigen.

Mit Action und Geschick hat das Spiel nicht viel zu tun, hier kommt es auf logisches Denken an. Ihr steuert die Roboter durch das Anklicken von Icons. Die Blech-Spinnen können nach vorne und hinten laufen, sich nach links oder rechts drehen und Lifte benutzen.

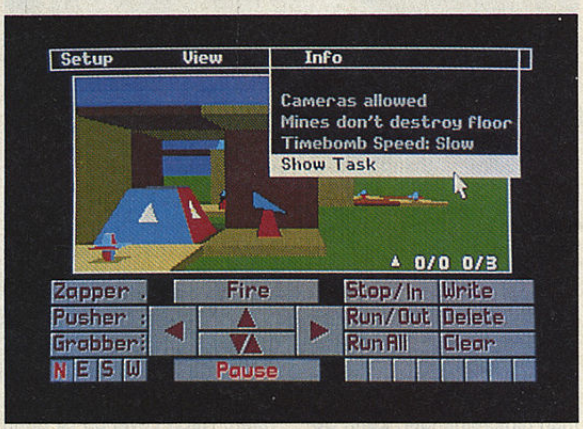


Ein Blick aus der Ferne auf eine der 200 Welten (ST)

Die Szenarien erstrecken sich auf bis zu vier Stockwerke hohe Türme. Es wimmelt hier nur so vor anderen Kreaturen, die unseren Robotern das Leben schwer machen.

Ihr seht die Szenarien immer aus der Sicht des Roboters, den Ihr gerade steuert. Durch einen Mausklick wechselt man zu einem Kollegen. Setzt sich ein Roboter in Bewegung, kann man das Geschehen in fließender, ausgefüllter 3D-Vektorgrafik beobachten. Von vier Kamerapositionen aus — für jede Himmelsrichtung eine — könnt Ihr Euch Turmdesign und Objekte auch als Übersicht zeigen lassen.

Ein Level besteht aus neun verschiedenen Landschaften, die je eine knifflige Aufgabe parat halten. Durch einen Editor könnt Ihr beliebig viele neue Levels dazuerfinden.



Die Landschaft wird hier aus der Sicht eines Roboters gezeigt (ST)

Meine Meinung

Das ist der Stoff, aus dem Spiele-Klassiker sind: Die Robot-Spezialisten sowie die vielen bizarren Objekte und Turm-Designs erlauben herrlich verzwickte, aber lösbare Bildschirm-Grübeleien. Wodurch das Programm geradezu grandios wird, ist die klasse 3D-Grafik. Egal, ob die Spinnenroboter über Bodenplatten krabbeln, Lifts sich erheben oder Blöcke in der Gegend herumgeschubst werden: Die fließende Grafik sorgt für ein sehr gutes Spielgefühl.

Tower of Babel ist ein starkes Stück Software, das Freunde von anspruchsvollen Denkspielen nicht kaltlassen wird. Die Levels sind herausfordernd, ohne zu frustrieren. Vorbildlich in Sachen Benutzerführung und Vielseitigkeit ist der Editor.

POWER TIPS

— Zu Beginn eines Levels stehen alle Objekte und die Uhr so lange still, bis sich einer Eurer Roboter bewegt. Vor allem bei Spielstufen mit Zeitlimit sollte man deshalb den Level zunächst in Ruhe betrachten und die Roboter programmieren, um keine Zeit zu verschwenden.

— Wenn Ihr während des Spiels die Übersicht verliert, am besten eine Übersichtskamera anklicken und in den Pause-Modus gehen. Nun könnt Ihr das Geschehen in Ruhe studieren. *hl*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Rainbird
Distributor: Rushware
Preis: 85 Mark (Diskette)
Genre: Strategiespiel

Außerdem geplant für Amiga und MS-DOS

Atari ST: 85%

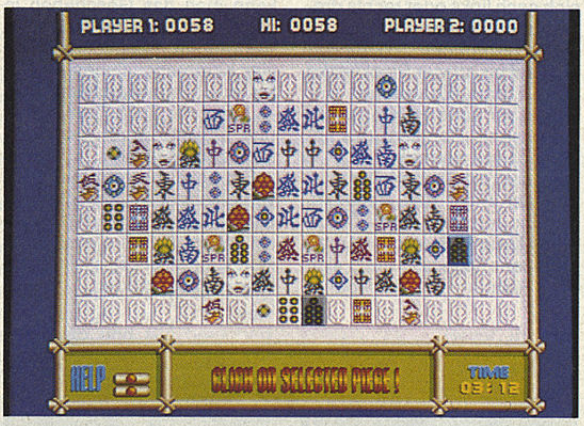
Turn it

Nach "Shanghai" kommt eine weitere Attacke auf Ihren Schlaf: Turn it spielt man gerne bis in die tiefe Nacht.

Wo ist das passende Steinchen geblieben? (Amiga)

Auf einem 8 x 18 Felder großen Brett liegen 144 bunte Spielsteine. Auf jedem ist ein Symbol gezeichnet; jedes Symbol ist wiederum viermal auf dem Brett vertreten. Sie klicken mit der Maus ein Steinchen an und suchen den Zwillingsbruder ("Ver..., wo isser denn?"). Wenn Sie ihn endlich haben, dürfen Sie das Paar entfernen — allerdings nur, wenn Sie es vom Rand wegnehmen. Dabei ist es egal, von welchem der vier Ränder aus Sie den Stein anklicken. Aus der Mitte vom Brett nehmen geht nicht, Sie müssen sich schon langsam "hineinfressen". Ist ein Steinpaar vom Brett genommen, verschiebt sich der Rand entsprechend nach innen — dadurch werden neue Paare frei. Je tiefer Sie kommen, desto übersichtlicher wird das Spiel. Dafür macht man in diesem Stadium schneller einen Fehler und dreht den falschen Stein zur falschen Zeit um.

Tückisch sind die "Blocker". Sie fungieren als Bremsklötze; man kann sie nicht umdrehen und muß lästig herumbauen. Ganz gemein sind Totenköpfe: Sie ziehen kräftig Punkte ab.



Die Levels haben unterschiedliche Größen (Amiga)

Wer völlig festhängt, kann zweimal Hilfe vom Computer anfordern, pro gelöstem Level gibt's eine Computerhilfe dazu. Wenn Sie einen Level abgeräumt haben, erscheint der nächste.

"Turn it" wird auf Zeit gespielt. Im ersten Level hat man z.B. gemütliche sechs Minuten Zeit, um alle Steine zu tilgen. Im Zwei-Spieler-Modus spielt man hintereinander: Zehn Sekunden der eine, zehn der andere. Netterweise wird das Bild ausgeblendet und auf einen Mausklick gewartet, so daß man sich nicht gegenseitig die Maus aus der Hand reißen muß, nur weil man gerade dran ist. Insgesamt bietet Turn it fünfzig Levels unterschiedlicher Größe. Damit man nicht jedesmal beim ersten Brett starten muß, bekommt man alle zehn Levels ein Paßwort verraten. Nach Level 50 ist dann Schluß. *al*

Meine Meinung

Turn it ist ein Suchtspiel par excellence: Es sieht harmlos aus, hat aber viel Pfiff. Wer "Shanghai" mochte und sich an eine "Shanghai platt"-Version gewöhnen kann, bekommt alles, um für Stunden vor dem Computer zu versacken. Erfreulicherweise wird dem Spieler alle 10 Level ein Paßwort verraten ("Die ersten kenn' ich jetzt schon auswendig..."). Wer nach 50 Levels die Schlußgrafik zu Gesicht bekommt, kann sicher sein: Turn it hat eine Menge Spaß gemacht. Und das zu einem fairen Preis.

POWER TIPS

— Man muß mit etwas Planung an jeden Level herangehen. Es kommt relativ häufig vor, daß ein Level nicht aufgeht. In diesem Fall beginnen Sie am besten an einer anderen Ecke.
— Versuchen Sie, von allen Seiten gleichmäßig abzubauen.
— Es lohnt sich nicht, Lücken in Reihen zu lassen. Die blockieren nämlich schnell weitere Steine.
— Versuchen Sie's mit dem Code "Mandel". *al*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Kingsoft
Distributor: Kingsoft
Preis: 29 Mark (Kassette), 39 bis 59 (Diskette)
Genre: Denkspiel

Außerdem geplant Atari ST, C 64, MS-DOS

Amiga: 80%

TV Sports: Football

Computersport der Oberklasse: Super-Grafik, umfangreiche Statistiken und feinstes Football-Flair beim Kampf um die Meisterschaft.

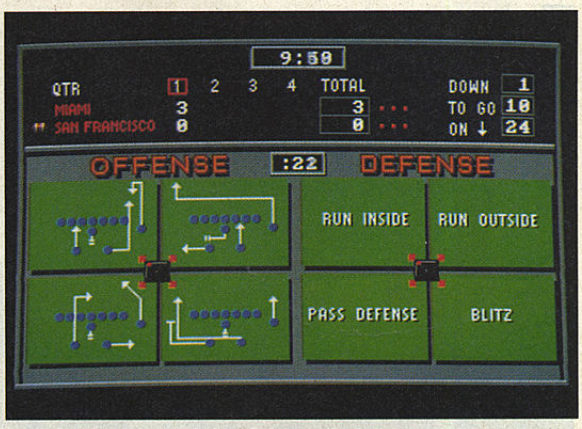
American Football ist einer der härtesten, umstrittensten, aber auch populärsten Sportarten der Welt. In den USA hat Football Baseball und Basketball sogar von Platz 1 in der Liste der beliebtesten Sportarten verdrängt. Wenn sonntags die Spiele der US-Profiliga live übertragen werden, hockt die halbe Nation begeistert vor dem Fernseher. "TV Sports: Football" ist die erste Sport-Simulation, die das ganze "Drumherum"-Feeling eines solchen Fernseh-Sportereignisses einfängt. Bevor im Stadion um Punkte gerannt und gerempelt wird, werden Sie erstmal von einem smarten Moderator begrüßt. Er gibt die Spielpaarung bekannt und verrät, welches der beiden Teams als Favorit in die Begegnung geht.

Gespielt wird nach den original Football-Regeln, die in dem ausführlichen Handbuch gut erklärt sind. "TV Sports: Football" ist einsteigerfreundlich. Wenn Sie den Joystick nicht anrühren, sucht der Computer für Ihr Team alle Spielzüge aus und führt sie auch durch. Sie können jederzeit selbst Hand anlegen und mit dem Joystick einen Ihrer Spieler selber über das Feld steuern.

Meine Meinung

Ich habe noch kein Sportspiel erlebt, bei dem die Aufmachung so toll ist wie bei "TV Sports: Football". Die Cinemaware-Programmierer schaffen es immer wieder, mit gekonnten Grafik- und Sound-Spielereien zu verblüffen. Die ST-Version wurde leicht abgespeckt: Das Football-Spielfeld scrollt nur von oben nach unten; außerdem ist der Sound nicht so imposant wie beim Amiga. Realistisch wirkt das Programm durch den Liga-Modus, der die tollsten Statistiken und Tabellen liefert.

Die Langzeit-Motivation ist dank des Liga-Modus einfach prächtig. Präsentation und Atmosphäre setzen neue Maßstäbe und zeigen, daß das Sport-Genre noch lange nicht ausgereizt ist. Wer Football prinzipiell nicht ausstehen kann, dem ist allerdings vom Kauf abzuraten.



Taktik-Bestimmung vor jedem Spielzug (Amiga)

Es gibt einen ausführlichen Liga-Modus mit 28 Teams, von denen beliebig viele vom Computer übernommen werden. Sie können die Namen aller Mannschaften und die der Einzelspieler beliebig ändern. Nach jeder Partie wird der aktuelle Spielstand in der Meisterschaft auf Diskette gespeichert.

Neben den Liga-Partien gibt es auch Freundschaftsspiele. Hier können sogar zwei Spieler in einer Mannschaft zusammen gegen ein Computer-Team antreten.

POWER TIPS

Hand aufs Herz: Landen Eure Pässe meist in den Fängen eines hämisch grinsenden Gegners? Dann spezialisiert Euch lieber auf Ballhalten und Rennen. Sobald der Ball freigegeben ist, erstmal hinterm eigenen Block hin- und herkreuzen und so versuchen, eine Lücke in der gegnerischen Deckung zu provozieren. Der Raumgewinn ist zwar nicht gewaltig, aber 10 Yards mit zwei Versuchen sind schaffbar. Außerdem schafft so ein Spieler Eures Teams den Sprung an die Spitze der "Rush"-Statistik.

Um einen Ballverlust beim Fangen zu vermeiden ("Fumble"), lieber ins Aus rennen, statt sich übern Haufen rennen zu lassen. *hl*

Ein smarter TV-Moderator kündigt jede Partie an (Amiga)

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Cinemaware
Distributor: Ariolasoft
Preis: 99 Mark (Diskette)
Genre: Sportspiel

Außerdem geplant für MS-DOS

Amiga:	**85%**
Atari ST:	**78%**

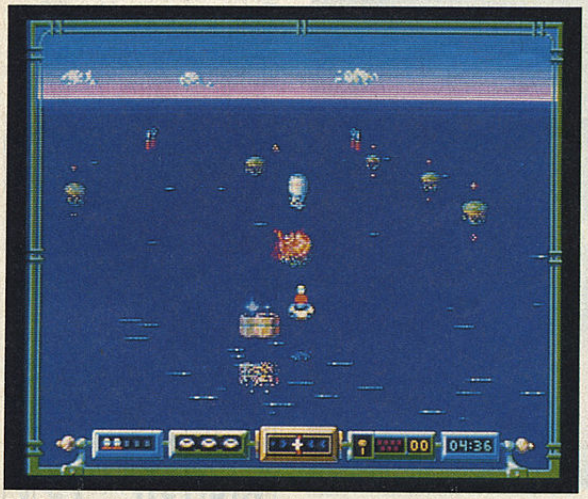
Typhoon Thompson

Typhoon Thompson, ungeschlagener Meister des fahrenden Rettungsrings, begibt sich auf die Suche nach dem verlorenen Kind.

Ein Pionier der amerikanischen Spieleszene feierte ein glanzvolles Comeback: Dan Gorlin, Programmierer des Klassikers "Choplifter", präsentierte mit "Typhoon Thompson" ein neuartiges 3D-Action-Spiel für den Atari ST. Um ein gekidnapptes Kind zu befreien, müssen Sie auf hoher See vier banale Gegenstände auftreiben (Hammer, Schnuller usw). Diese gibt's im Tausch gegen Seekobolde, die Sie allerdings erst einfangen müssen. Das entpuppt sich als gar nicht einfach. An Bord eines Rettungsrings (mit eingebauter Laser-Kanone und Düsenantrieb) brausen Sie auf eine Gruppe kleiner Inseln zu. Wenn Sie mit dem Laser freundlich anklopfen, entschlüpfen den Inseln seltsame Fahrzeuge mit Seekobolden am Steuer. Einige dieser Boote sind harmlos, andere greifen mit Seifenblasen oder grünen Säurekugeln an. Trifft man eines der Fahrzeuge, werden die Seekobolde herausgeschleudert und treiben einige Sekunden benommen im Wasser. Zu diesem Zeitpunkt kann man sie bequem einsacken. Ist man zu spät dran, machen sich die Kobolde mit großem Wellenschlag daran, ihre schützende Insel wieder zu erreichen. In höheren Levels sitzen jeweils zwei, drei und sogar vier Kobolde am Steuer.

Haben Sie alle Kobolde, erhalten Sie zur Belohnung einen der vier Gegenstände. Außerdem wird der Rettungsring dann mit einem neuen technischen Trick ausgerüstet. Man bekommt dann beispielsweise einen Köder, mit dem man die Seekobolde anlocken kann, um sie um so besser einsammeln zu können. In diesem Spiel gibt es nur vier Levels, es geht mit einem höheren Schwierigkeitsgrad weiter. *al*

Schnelles 3D, schicke Animation (ST)



Die Seekobolde von heute sind mit Lasern ausgerüstet (ST)

Meine Meinung

Eines steht fest: Typhoon Thompson gehört zu den originellsten Spielen, die je für den ST erschienen sind. Auf den Wellen spiegelt sich die Sonne, die Seekobolde paddeln flink wie aufgeschreckte Goldfische und Thompson hat die nettesten Animationsphasen, die ein Sprite haben kann. Mit so vielen grafischen Gags kann man sogar die Leute ködern, die sonst naserümpfend an Computerspielen vorbeiziehen. Eines steht fest: Das Spiel gehört in jede gutsortierte Spielsammlung.

POWER TIPS

— Benutzen Sie nicht den Düsenantrieb: Er wirbelt das Wasser auf. Wenn Sie nach exzessivem Düsengebrauch stillstehen, treibt die Strömung den Ring weiter. Das Lenken wird dadurch fast unmöglich.

— Vor jeder Insel, in der sich noch Kobolde befinden, blinkt ein kleines, rotes Licht.

— Der Köder ist eine praktische Sache. Schießen Sie so viele Fahrzeuge wie möglich ab, werfen Sie einen Köder und warten Sie, bis die Viecher angepaddelt kommen. *al*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Broderbund
Distributor: Rushware
Preis: 75 Mark (Diskette)
Genre: Geschicklichkeit

Außerdem geplant für Amiga

Atari: 83%

Ultima V

Der bestechende Nachfolger zu "Ultima IV": Ein gigantisches Rollenspiel inklusive Landespolitik, kniffligem Zaubersystem und viel Geplauder.

Nachdem Sie in "Ultima IV" nach einer besseren Lebens-Art gesucht haben, dürfen Sie in "Ultima V" dem Land Sosaria wieder einmal aus der Patsche helfen. Der König Lord British ging auf eine Expedition in die Unterwelt, doch nur ein blutüberströmter Chronist taumelt nach einer Woche aus den Dungeons. Nachdem man ihn beruhigt hat, berichtet er, daß Lord British tot oder zumindest verschollen sei. Nach der Staatstrauer folgt die große Unsicherheit. Bevor Anarchie ausbricht, übernimmt Ritter Blackthorne das Ruder. Doch er macht eine mysteriöse Wandlung durch: Er nimmt die Gesetze beim Wort, läßt keine Gnade walten und verhält sich ziemlich widerwärtig. Sie sollen die Dinge wieder in Ordnung bringen.

Mit "Ultima V" hat Programmierer Richard Garriott einen neuen Standard für Rollenspiele gesetzt. Ultima V ist doppelt so umfangreich wie sein Vorgänger: Neben den Städten darf man jetzt auch kleine Dörfer und Hütten erforschen. Das Kampfsystem wurde wesentlich verbessert, es sind differenzierte Angriffe möglich. Kämpfe sind zwar wichtig, aber nicht Hauptzweck des Spiels. Um das Spiel zu lösen, muß man in über 30 Städten mit ca. 400 Personen reden und ihnen Informationen entlocken. Wenn der Ritter Shamino zu Ihnen sagt: "Ich hasse Gremlins und ihre Brut!", sprechen Sie ihn am besten auf "Gremlins" an. Vielleicht bekommen Sie etwas mehr Information über die lästigen Biester. Sechzehn der Einwohner wollen mit Ihnen ziehen, doch nur sechs Leute haben Platz in Ihrer Party. Sie müssen nicht bei einer Besetzung bleiben. Unerwünschte Reisegefährten setzt man einfach am nächsten Gasthof ab. Wenn Sie später wiederkommen, sitzt der arme Tropf immer noch da und wartet auf sein Abenteuer.

Für Zauberkundige gibt's ein kniffliges Magiesystem, das auf Silben basiert. Zusätzlich braucht man verschiedene Zutaten, um einen Zauber zu erzeugen. Viele kleine Details wie Tag- und Nacht-Zyklen, grafisch unterschiedliche Dungeons und schöne Packungsbeigaben machen Ultima V zum Edel-Rollenspiel für viele Stunden. *al*

Meine Meinung

Ultima ist eine Philosophie für sich. Nicht jeder findet sofort Zugang zu diesem Epos, aber wen's erwischt, der klebt für Monate mit wachsender Begeisterung am Computer. Ich bin seit dem vierten Teil Ultima-infiziert. Auch nach wochenlangem Spielen entdecke ich neue spielerische Details und witzige Kleinigkeiten. Während andere Rollenspiele sich fast immer mit der dumpfen "Kill-den-bösen-Obermotz"-Geschichte zufrieden geben (ich kann's nicht mehr hören), bietet Ultima kleine, spannende Episoden. Sei es nun das Zaubersystem oder das Flair der mittelalterlichen Zivilisation: Alles ergänzt sich zu einem Universum, das man gerne für ein paar Stunden besucht. Einziger Kritikpunkt: Das Kampfsystem ist mir auf Dauer zu langatmig. Aber für den Rest: donnernden Applaus.

Um das Schloß des Lord British liegen drei malerische Dörfer (MS-DOS)

POWER TIPS

— Hier die Mantras für die Schreine:
Humility: LUM
Spirituality: OM
Justice: BEH
Sacrifice: CAH
Honesty: AHM
Honor: SUMM
Compassion: MU
Valor: RA

— Das Paßwort für den Widerstand heißt "Dawn", das der Unterdrücker "Imperia".

— Den Sextanten bekommt man von David im Leuchtturm Greyhaven, wenn man ihn darauf anspricht.

— Von Elisatria und Thrud, beides Anhänger der neuen Regierung, bekommt man den Black Badge. Sprecht sie auf "Opression", dann auf "Items" an.

— In Blackthornes Schloß wimmelt es nur so vor Fallgruben.

— Den "Skull 'Key" setzt man vor dem Eingang zu Lord Britishs Kammer ein. Drinnen findet man einen magischen Teppich, mit dem man fliegen kann.

— Die Skull Keys öffnen auch die orangenen, magisch versiegelten Türen. Den praktischen Dietrich finden Sie in einem Baumstumpf in Minoc. Wenn Sie Geld ausgeben wollen, kaufen Sie ihn von Kristin Serpent's Hold.

— Das Spyglass zeigt bei Nacht, welche Städte als nächstes von den Shadowlord angegriffen werden. Sie bekommen es bei Lord Seggalion in Farthrin. Mit dem Grappler kann die Party Gebirge überqueren. Man bekommt ihn bei Lord Michael.

In diesem Riesen-Rollenspiel stecken unzählige witzige Details (C 64)

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Origin
Distributor: Rushware
Preis: 80 Mark (Diskette)
Genre: Rollenspiel

Außerdem geplant für Amiga und Atari ST

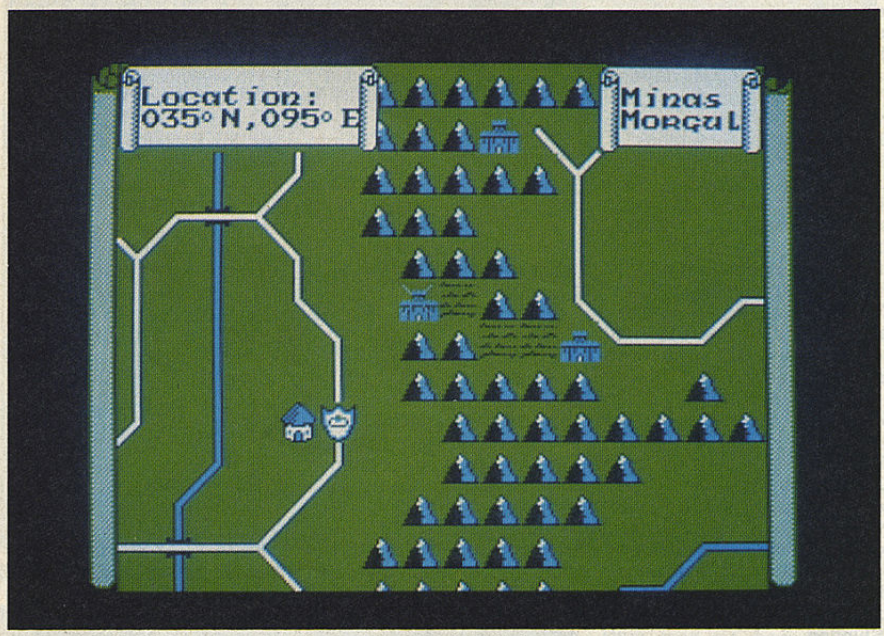
MS-DOS:	90%
C 64:	89%

War in Middle Earth

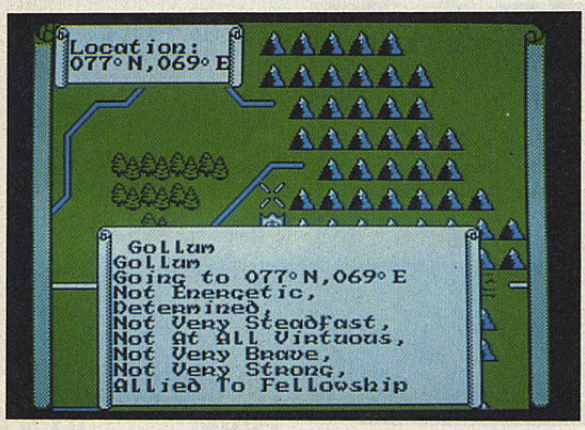
Das Tolkien-Epos "Herr der Ringe" hat die gesamte Fantasy-Szene beeinflußt. Jetzt gibt es Frodos kämpferische Abenteuer zum Nachspielen.

Sauron, Herrscher des Bösen, schickt seine Kreaturen in das friedliche Auenland; sie hinterlassen Angst, Schrecken und Zerstörung. Der Hobbit Frodo Beutlin flieht und nimmt den Ring, den Sauron verzweifelt sucht. Dieser Ring, vor Äonen aus Magie geschmiedet, wäre eine fürchterliche Waffe in Saurons Händen. Er muß unbedingt zerstört werden, doch nur ein Feuer ist heiß genug, den Ring zu vernichten: die Lava des Schicksalsbergs. Und der liegt ausgerechnet mitten in Saurons Revier. Frodo und seine Verbündeten müssen den Ring ins Feindesland tragen und in den mörderischen Berg werfen.

So ward es im Helden-Fantasy-Epos "Herr der Ringe" von Altmeister Tolkien erzählt; jetzt hat Melbourne House aus diesem Stoff das Strategie-Spiel "War in Middle Earth" gemacht. Der Spieler blickt auf die Landkarte, die Tolkien-Kenner bestens aus den Büchern kennen. Ziel des Spiels ist es, Ring plus Ringträger heil zum Schicksalsberg zu bringen. Man kann an jedem Ort in die Karte zoomen und befreundeten Truppen Befehle geben. Manche setzten sich erst in Bewegung, wenn man ihnen einen bestimmten Gegenstand gebracht hat, vorher verhalten sie sich neutral oder reagieren gar nicht. Damit man nicht jedesmal wieder in Auenland starten muß, kann man Spielstände speichern. *al*



Diese mörderische Festung ist der Weg ins Feindesland (Amiga)



Gollum nach Westen, Gandalf nach Süden? (CPC)

POWER TIPS

Diese Gegenstände benötigt man, um das Spiel zu lösen:

— das "Sceptre" für die Leute in Minas Tirith;
— der "Dwarfen Ring" für die Zwerge in Erebor (B/7);
— der "Red Arrow" für die Rohirrim in Edoras (E/5);
— das "Silver Orb" für die Elben in Thranduils Palase.

Hier noch eine kleine Liste der wichtigen Gegenstände, mit denen einem das Spiel wesentlich leichter fällt: Sceptre, Dwarfen Ring, Red Arrow, Mithril Mail, Black Flask, Silver Orb, Elven Blade, Blue Potion, Gnarled Staff. *al*

Meine Meinung

Es war nur eine Frage der Zeit, bis jemand aus dem "Herr der Ringe"-Stoff ein Strategiespiel programmiert. Da hätten wir den klassischen strategischen Konflikt: "Gut" steht links oben, "Böse" rechts unten. In der Mitte trifft man sich, schlachtet ein Weilchen und versucht, in die Festung von "Böse" einzudringen. Das stellt sich als höllisch schwer heraus, denn Saurons Truppen sind zahlreich und verschlagen.

Die Grafik auf 16-Bit-Computern ist gut, auch wenn auf dem Amiga ziemlich viel nachgeladen wird. Bei den 16-Bit-Versionen dagegen ist sie schlicht, eintönig und fürchterlich zweckmäßig. Die Kampfszenen sind hier ganz scheußlich gezeichnet. Trotzdem ist War in Middle Earth keines der üblichen "Ich verlagere das 1504te Panzerkorps nach Südosten"-Spiele. Es bringt Spaß, die "historischen Gestalten" auf der Karte herumzuschieben. Wer das Buch gelesen hat, ist klar im Vorteil: Er kennt die Geschichte und weiß, wo die Schwächen seines Helden sitzen, und diese Informationen kann man gut gebrauchen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Melbourne House
Distributor: Rushware
Preis: 35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette)
Genre: Strategie

Außerdem geplant für C 64 und MS-DOS

Atari ST:	**71%**
Amiga:	**72%**

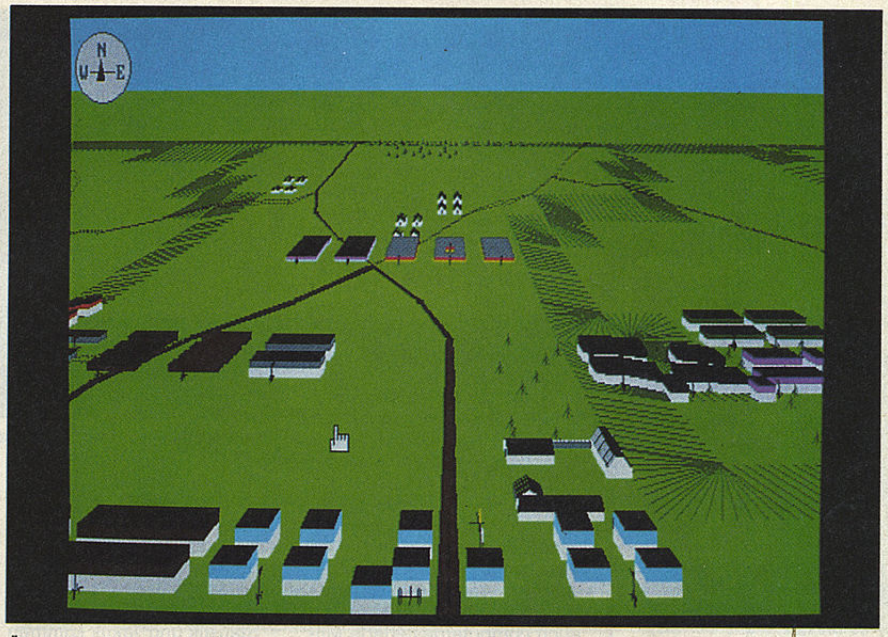
Waterloo

Am 18. Juni 1815 tobte im belgischen Waterloo eine Schlacht, die Geschichte machte. Führen Sie Wellington oder Napoleon zum Sieg.

Am Morgen des 18. Juni 1815 stehen sich die Truppen Napoleons und Wellingtons gegenüber. Die Nacht war regnerisch und kühl, Napoleon hat schlecht geschlafen, Wellington ist in Aufruhr: Die Verstärkung kommt und kommt nicht. Um halb zwölf eröffnet das II. Corps des Generals Reille eine Schlacht, die 47000 Soldaten nicht überleben sollten und die Napoleon in die Verbannung schickte.

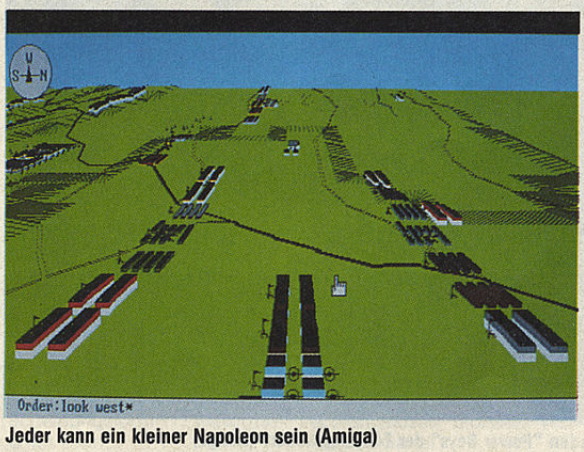
Das Strategiespiel "Waterloo" simuliert diese historische Schlacht für einen oder zwei Hobby-Feldherren. Neu ist, daß Sie das Schlachtfeld von der Position des jeweiligen Heerführers (Napoleon oder Wellington) in schönster 3D-Grafik sehen können.

Eine Schlacht kann bis zu 10 Stunden dauern; man kann jederzeit seinen Spielstand speichern. Auch die langen Wege, die Ihre Befehle gehen, werden berücksichtigt. Sie steuern die Einheiten nicht etwa selber, sondern geben Ihren Generälen Anweisungen, die diese an die Truppenkommandanten weiterleiten. Wenn Sie nichts tun, handeln die Generäle nach den historischen Gegebenheiten — und das geht für die Franzosen bekanntermaßen fatal aus.



Über allen Hügeln ist Ruh', warte nur, bald ruhest auch Du (MS-DOS/EGA)

Die Befehle werden über die Tastatur eingegeben. Man tippt dann beispielsweise "Reille form a defence line from the west flank to la belle alliance linking with d'erdon" oder "Blücher, change your strategy to attack, give support to Treskow and retreat" — wenn diese Nachrichten unverstümmelt ankommen, haben Sie Glück gehabt. Man kann die Codesätze beliebig kombinieren; in der Packung liegt eine kleine Aufstellung der wichtigsten Befehle, die man sich neben den Computer legen kann. Zusätzlich sorgt ein 120seitiges Handbuch für Information über Feldherren, Kompanien, Landschaft und die historischen Gegebenheiten im Jahre 1815. Die PC-Version unterstützt EGA- und CGA-Karten. *al*



Jeder kann ein kleiner Napoleon sein (Amiga)

Meine Meinung

Was vor ein paar Jahren noch ein unattraktives Herumgeschiebe kleiner Blöcke auf dem Bildschirm war, mündet heute in perspektivischer Ansicht des Schlachtfeldes vom Feldherrnhügel. Es dauert zwar einige Zeit, bis man sich an die Idee mit dem Parser gewöhnt hat, aber dann merkt man, wieviel Potential in dieser Art von "Befehlsgewalt" steckt.

Waterloo ist ein Spiel für fortgeschrittene Strategen. Es macht lange Spaß und ist grafisch gut gelungen. Anfänger sollten besser probespielen, bevor sie das Spiel kaufen.

POWER TIPS

— Analysieren Sie zuerst die Fehler Napoleons. Greifen Sie schnell an, zögern Sie nicht.

— In einem freien Viertelstündchen sollten Sie das Handbuch genau studieren. Dort sind viele taktische Hinweise und Tips versteckt.

— Bewegen Sie nicht zuviele Armeen, wenn Sie sich noch nicht auskennen. Sonst kommen Sie in ein heilloses Durcheinander. Die Kompanien laufen durcheinander wie aufgeschreckte Hühner. *al*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: PSS
Distributor: Ariolasoft
Preis: 79 Mark (Diskette)
Genre: Strategie

Amiga:	**75%**
Atari ST:	**74%**
MS-DOS:	**74%**

Wayne Gretzky Hockey

Wenig aufregende Grafik, aber gefühlvolle Steuerung: Eishockey-Eleganz mit lässigen Schlenkern und harten Checks auf dem Amiga.

Meine Meinung

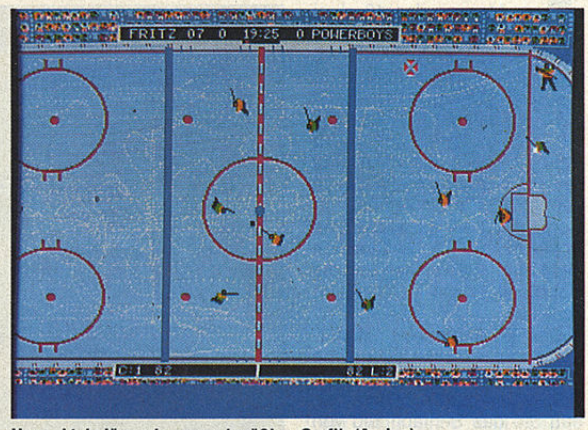
Bei einer schönen Eishockey-Simulation werde ich schwach: da greife ich gerne zum Joystick und versuche mein Glück mit harten Remplern und kernigen Schüssen. Wayne Gretzky Hockey bietet zwar recht schlichte Grafik, hat spielerisch aber einiges drauf. Wenn man sich erstmal an die ungewöhnliche Steuerung gewöhnt hat, kurvt man recht flott übers Eis. Die vielen Statistik-Gags machen Spaß. Sehr stimmungsvoll sind die Digi-Sounds: Kracht ein Schlagschuß an die Bande, wummert es ordentlich und vielversprechende Angriffszüge honoriert das Publikum mit Anfeuerung.

Ein Turnier-Modus wie bei "Superstar Ice Hockey" hätte dem Programm ebenso gut getan wie eine schönere Grafik.

Der Eishockey-Profi Wayne Gretzky genießt auf dem nordamerikanischen Kontinent ein ähnlich hohes Ansehen wie hierzulande Fußball-Idol Franz Beckenbauer. So ein prominenter Bursche wie Wayne ist natürlich der ideale Namenspate für eine Eishockey-Simulation: "Wayne Gretzky Hockey" nennt sich das Sportspiel von Bethesda Softworks.

Das Spielgeschehen im Eisstadion bekommt man von oben zu sehen. Ungewöhnlich, aber praktisch ist die Steuerung. Ihr bewegt einen Cursor auf dem Bildschirm, in dessen Richtung ein Spieler Ihrer Mannschaft kurvt. Durch Drücken und Loslassen von Maus- oder Joystickknopf im richtigen Moment wird geschossen und gepaßt. Außerdem könnt Ihr jederzeit wechseln und einen anderen Spieler übernehmen. Man kann auch computergesteuerte Mitspieler per Mausklick dazu veranlassen, den Puck zum von Ihnen kontrollierten Spieler zu schlenzen.

Wird das Spiel unterbrochen (z.B. nach einem Tor oder einem Foul) erscheint ein Menü. Jetzt könnt Ihr die Angriffsreihen auswechseln, in Spielstatistiken wühlen oder die letzten acht Sekunden Spielgeschehen noch mal in einer Wiederholung ansehen.



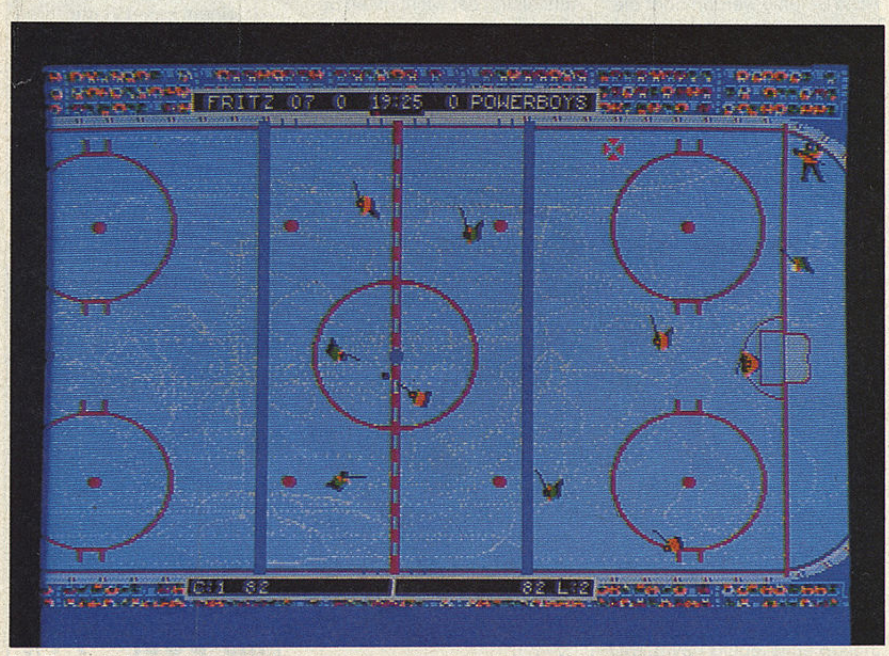
Unspektakuläre, aber zweckmäßige Grafik (Amiga)

Statistik und Taktik kommen nicht zu kurz. Jeder Spieler hat seine individuellen Stärken und Vorlieben — der eine ist ein Rauhbein und checkt gerne, der andere schlägt die weichesten Pässe. Alle Statistiken können auf Diskette gespeichert und sogar ausgedruckt werden. Für jedes Team können Sie einen von vier Schwierigkeitsgraden wählen.

POWER TIPS

Am wichtigsten ist es, daß man mit der Maussteuerung beim Schießen und Passen nicht durcheinander kommt. Erst wenn man den Knopf wieder losläßt (und nicht schon beim Drücken) wird der Schuß ausgeführt — und zwar in die Richtung, in der sich der Mauszeiger im Augenblick des Knopfloslassens befindet. Stürmt mit Eurem Center nicht blind hinter jedem Puck her, sondern haltet Euch anspielbereit, damit die Mitspieler Euch die Scheibe zuschlenzen können.

Als Spielzeit sollte man 15 Minuten pro Drittel einstellen, um möglichst realistische Resultate zu erzielen. *hl*



Das Tor wird dicht umlagert. Gelingt den "Power Boys" der Führungstreffer? (Amiga)

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Bethesda Softworks
Distributor: Ariolasoft
Preis: 89 Mark (Diskette)
Genre: Sportspiel

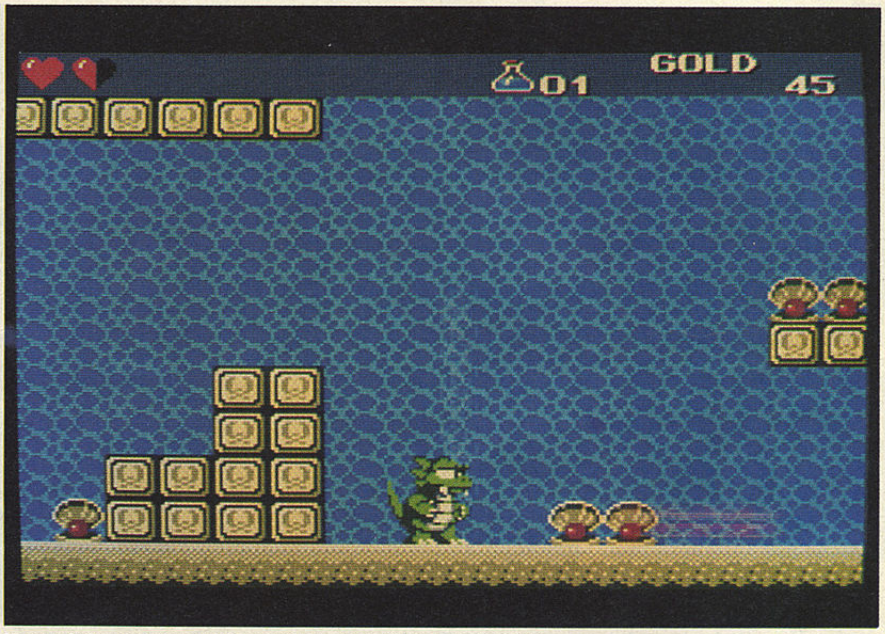
Amiga: 73%

Wonderboy III

Wonderboy ist wieder da: Nach seinen jüngsten Abenteuern im Monsterland wandelt er jetzt frisch verzaubert in Tiergestalt herum.

Wonderboy III" fängt genau da an, wo das Vorgänger-Modul "Wonderboy in Monsterland" aufhörte: Mit dem Kampf gegen das Schloßmonster, dem blauen Drachen. Hat Wonderboy diesen jedoch besiegt, verwandelt er sich selber in einen kleinen grünen Drachen.

Zu Beginn kann Wonderboy, jetzt in Form des Drachen, laufen, springen und sich ducken. Zusätzlich kann er einen kleinen Feuerstrahl speien. Dies ist zunächst seine einzige Verteidigung gegen die Monster, auf die er im Verlauf der Spiels trifft. Diese wiederum hinterlassen nach erfolgtem Kampf Geldstücke oder Zaubersprüche. Die Sprüche kann Wonderboy zum Kämpfen einsetzen, denn je nach Spruch wird ein kleiner Wirbelsturm, ein Feuerball oder anderes freigesetzt, das die Monster vom Bildschirm fegt. Mit dem eingesammelten Geld kann sich Wonderboy Waffen, Rüstungen und Schilder kaufen. Dabei gibt es auch verzauberte Rüstungen, mit denen er unter Wasser wandern oder durch

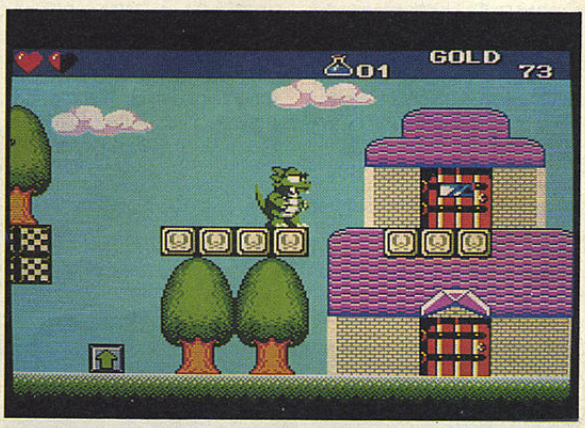


Kaum wiederzuerkennen: Wonderboy in einen Drachen verwandelt

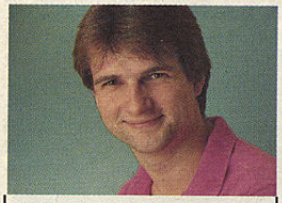
Lava marschieren kann. Seine Suche führt durch Türme, Pyramiden und Schlösser, in denen er nicht selten auch Truhen mit verschiedenen Gegenständen findet. Auch unter Wasser gibt's für ihn einiges zu erkunden. Zudem stößt er auf verschiedene Türen.

Natürlich gibt's verschiedene größere Gegner. Jedesmal, wenn Wonderboy einen besiegt, verwandelt er sich in ein anderes Tier. So durchläuft er nacheinander die Erscheinungsformen Fischmensch, Mausmensch, Löwe, Vogel und wird schließlich wieder zum Wonderboy. Jede Tierart hat ihre eigenen Fähigkeiten. Der Fischmensch kann unter Wasser tauchen, während der Vogel durch die Luft fliegen und so zu anderen davor unerreichbaren Orten gelangt. Im Spiel stehen mehrere Transformer-Plattformen herum, mit deren Hilfe sich Wonderboy in eine andere Tierart verwandeln kann.

In einem Shop im Dorf erhaltet Ihr ein Continue-Codewort, mit dem man genau mit der gleichen Ausrüstung und Erscheinungsform weitermachen kann.



Unter Wasser fackelt es sich schlecht



Meine Meinung

Wonderboy III für das Sega-Master-System ist ein würdiger Nachfolger des fast schon legendären "Wonderboy in Monsterland". Das Spiel ist fast schon ein Rollenspiel, bedenkt man die Verwandlungskünste des kleinen blonden Helden. Außerdem glaubt man zu Beginn gar nicht, wie viele Wege es aus dem kleinen Dorf gibt, und wie viele Spielmöglichkeiten plötzlich offenstehen, wenn man sich erst mal in verschiedene Tiere verwandelt hat. Abgerundet wird das Spiel durch die Musik, die erfreulich originell ist und das Spiel wirkungsvoll untermalt. Wer Action-Adventures mag, muß sich einfach Wonderboy III kaufen.

POWER TIPS

Als erstes sollte man in die untere Tür beim Turm. Da gibt es eine Kiste mit dem ersten Herzchen. Danach geht's nach oben im Turm weiter, durch die Tür in der Luft und von da in die Wüsten-Landschaft. Nach links kommt man zu einer Pyramide, in der der erste Gegner auf den ahnungslosen blonden Wonderboy wartet. *hf*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Virgin Games
Preis: 99 Mark (Modul)
Genre: Action-Adventure

Sega: 76%

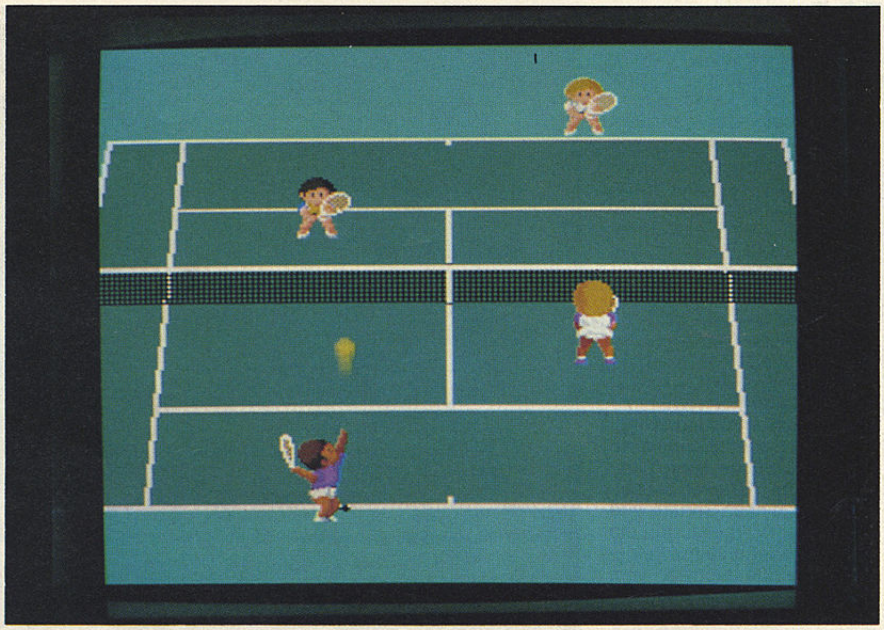
World Court Tennis

Bildschirm-Tennis der Sonderklasse: Bis zu vier Spieler können gleichzeitig um Spiel, Satz und Sieg schmettern.

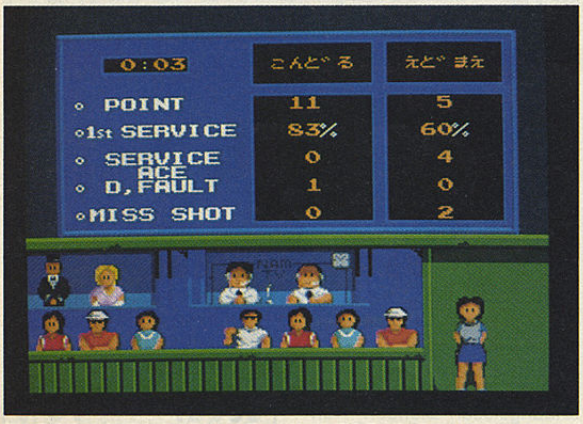
Egal ob auf Asche, Rasen oder Hartbelag; ob im Einzel oder Doppel, einen oder drei Gewinnsätze lang, gegen den Computer oder einen zweiten Spieler: Mit "World Court Tennis" und einem Joypad habt Ihr Boris oder Ivan gut unter Kontrolle. Jeder Spieler wählt vor Matchbeginn eine von 15 Spielfiguren, die alle "echten" Weltranglistenspieler nachempfunden sind. Größen wie Steffi Graf und Mats Wilander dürfen da nicht fehlen. Diese Auswahlprozedur ist nicht nur ein grafischer Gag, denn die Spieler sind alle unterschiedlich stark.

Die Steuerung nutzt das PC-Engine-Joypad hervorragend aus. Feuerknopf 1 sorgt für einen flachen Return, mit dem zweiten Feuerknopf schlagt Ihr Lobs. Durch gleichzeitiges Drücken des Joypads in eine von vier Richtungen kann man dem Ball außerdem einen Drall nach links, rechts, vorne oder hinten geben. Außerdem wird ein Return um so härter, je früher der Ball angenommen wird und besonders cross gespielt, wenn Ihr ihn gerade noch mit dem Schlägerrand erwischt. Auch beim Aufschlag sorgen die beiden Feuerknöpfe für unterschiedliche Wirkung: Knopf 1 bewirkt riskante, schnelle Services; das Drücken von Feuerknopf 2 hat einen sanften Sicherheitsaufschlag zur Folge.

Die Spielregeln entsprechen vom Tie-Break bis zum zweiten Aufschlag denen des "echten" weißen Sports. Während einer Partie könnt Ihr durch Drücken der "Select"- und "Run"-Tasten zwei Menüs aufrufen. Das eine zeigt den Spielstand, das andere eine aufschlußreiche Statistik für jeden Spieler. Neben den Einzelspielen sorgen die Doppel für einen besonderen Reiz. Dazu braucht Ihr insgesamt zwei oder vier Spieler, einen Fünf-Spieler-Adapter und ausreichend Joypads. Zwei Spieler können gegen ein Computer-Doppel antreten.



Alles klar zum ersten Aufschlag: Das Doppel kann beginnen (PC-Engine)



Die Spielstatistik bringt's ans Tageslicht (PC-Engine)

Meine Meinung

Diese exzellente Tennis-Simulation ist ein echter Leckerbissen, den sich kein sportbegeisterter PC-Engine-Besitzer entgehen lassen darf. Die vielen unterschiedlichen Spieler, die großen Sprites, die Grafik und vor allem die Steuerung machen World Court Tennis zu einem Deluxe-Modul.

Man braucht am Anfang ein Weilchen, bis man mit allen spieltechnischen Details vertraut ist. Bei den ersten Aufschlägen hat man arge Mühe, überhaupt den Ball zu treffen. Doch diese Schwierigkeiten habt Ihr mit etwas Übung bald hinter Euch. Dann kann man die vielen Details dieses Spiels so richtig auskosten. Netzroller sorgen für Aufregung, nervenzerfetzende Tie-Breaks lassen keinen kalt.

POWER TIPS

— Lobs solltet Ihr gegen starke Computergegner nur in Notlagen spielen. Meist bekommt der Kerl den Ball noch und schmettert ihn Euch um die Ohren.

— Der Computer ist ohne weiteres schlagbar. Spielt gegen ihn offensiv und ärgert ihn mit schnellen, früh gespielten Bällen.

— Experimentiert mit allen möglichen Spielfiguren. Manche sind besonders für offensives Serve-and-Volley-Spiel geeignet; mit anderen kann man besonders tückisch angeschnittene Bälle plazieren. *hl*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Namco
Distributor: Computershop Gamesworld
Preis: 99 Mark (Modul)
Genre: Sportspiel

PC-Engine: 90%

W

World Cup Soccer

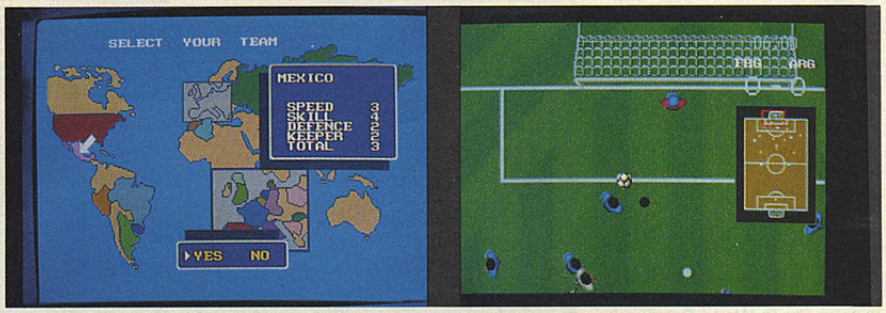
Italien, wir kommen: Auf zur Fußball-Weltmeisterschaft mit diesem rassigen Videospiel-Modul.

Im Sommer ist es soweit: Mit knurriger Miene wird Teamchef Beckenbauer auf dem Trainerbänkchen sitzen und beobachten, wie sich die bundesdeutschen National-Kicker bei der Fußball-Weltmeisterschaft anstellen. Zum Trockentraining vor dem großen Sportereignis bietet sich das erste Sportspiel fürs Mega-Drive-Videospiel an: "World Cup Soccer".

Wie bei einer richtigen WM nehmen 24 unterschiedlich starke Mannschaften am Turnier teil. Zunächst werden in sechs Vierergruppen die besten 16 der 24 Teams ermittelt. Danach geht's im K.O.-System weiter, bis schließlich im Endspiel der Weltmeister ermittelt wird. In der Vorrunde kann es Unentschieden geben, aber nicht im K.O.-Modus. Liegt nach Ende der Spielzeit keine Mannschaft in Führung, entscheidet ein grafisch spektakuläres Elfmeter-Schießen über den Match-Winner.

Jedes Team hat einen Stärkewert von 1 bis 5 in den Kategorien Geschick, Geschwindigkeit, Angriff, Abwehr und Torwart. Sie können sich aussuchen, welche Mannschaft Sie steuern. Vor einem spannenden Turnier könnt Ihr auch ein Freundschaftsspiel wagen: Entweder gegen ein beliebiges Computer-Team oder — falls Ihr ein zweites Joypad habt — gegen einen Freund.

Das Mega-Drive-Joypad hat drei Feuerknöpfe, die alle drei genutzt werden. Mit Knopf 1 grätscht man dem Gegner in die Beine. Ist Euer Spieler im Ballbesitz, wird scharf und flach geschossen. Feuerknopf 2 löst hoch gelupfte Flankenbälle aus. Nummer 3 dient zum Passen.



Jedes der 24 Teams hat bestimmte Eigenschaften (Mega Drive)

POWER TIPS

— Anfänger wählen Brasilien als Mannschaft; diese Burschen sind das stärkste Team.

— Für hemmungslose Offensive empfiehlt sich die "Flank'-ihn-, Schieß'-ihn"-Taktik. Pässe könnt Ihr hier ganz vergessen: Kommt ein Spieler an den Ball, flankt er sofort Richtung gegnerisches Tor. Nun müßt Ihr durch rechtzeitiges Drücken des "Schuß"-Knopfs noch dafür sorgen, daß der ballannehmende Spieler eine Direktabnahme wagen kann. *hl*

Die Angriffe rollen schwer — der Torwart wünscht die Halbzeit her (Mega Drive)

Meine Meinung

Wer Sportspiele mag und ein Mega Drive besitzt, kommt kaum an World Cup Soccer vorbei. Der rasante Spielablauf sorgt für pausenlose Action. Die Grafik ist nicht spektakulär, aber übersichtlich und zweckmäßig. Das Herumfummeln mit drei Feuerknöpfen ist etwas gewöhnungsbedürftig, sorgt aber bald für Spaß.

Eines stört mich an dem Modul: Es wirkt streckenweise eher wie ein Actionspiel als eine Sport-Simulation. Der Schwerpunkt liegt nicht bei fußballerischer Taktikkunst, sondern beim schnellen Reagieren und Drauflosbolzen. Das wurde aber so gut umgesetzt, daß man immer wieder ein Spielchen wagt.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Computershop Gamesworld
Preis: 129 Mark (Modul)
Genre: Sportspiel

Mega Drive: 76%

World Snooker

Können Sie ebenso elegant wie der Billard-Profi Steve Davis die Kugeln in die Taschen schlenzen? Ran an den Queue, rein in die Taschen.

Wieder hält ein Prominenter sein digitalisiertes Köpfchen für ein Computerspiel hin. Diesmal ist's Billard-Experte Steve Davis, der auf der Packung von "World Snooker" mit Gewinnergrinsen einen Pokal stemmt und damit kräftig Kugel-Kompetenz vermittelt. Steve lächelte schon für "Steve Davis Snooker", das vor geraumer Zeit auf 8-Bit-Computern erschien. Jetzt hat er allerdings Grund, kräftig zu grinsen: "Steve Davis World Snooker" ist die erweiterte 16-Bit-Version, die kräftig aufpoliert und mit einer Maussteuerung versehen wurde. Das Programm beherrscht außerdem nicht nur, wie im Titel angekündigt, zwei "Snooker"-Varianten, sondern auch "Caram" (Carambolage knifflig), englisches "Billard" (äußerst britisch), "Pool" (englische Variante) und noch ein "Pool" (amerikanische Variante — wird in jeder besseren Kneipe gespielt). In der Anleitung werden alle Spielarten ausführlich erklärt. Was für Flugsimulatoren "Chick Yeagers AFT", ist Steve Davis World Snooker für Billard-Spiele.

Hat man sich für eine Variante entschieden, legt man einen von sechs Schwierigkeitsgraden für den Computer-Davis fest. Wahlweise tritt man gegen einen "normalen" zweiten menschlichen Queue-Experten an. Dann geht's los: Man stellt ein, mit welcher Wucht und welchem Spin man die Kugel treffen will. Die Richtung ist natürlich auch nicht unerheblich. Danach klickt man "Play", die Kugel saust über den grünen Filz — mit etwas Glück versenkt man sogar eine Kugel. Wenn's die richtige war, dürfen Sie noch mal, wenn nicht, ist der andere Spieler dran. Selbstverständlich wird alles mit der Maus gesteuert.

Wer permanent danebendrischt, kann computergesteuerte Hilfe anfordern. Es erscheint dann eine Hilfslinie, die zeigt, wohin die gestoßene Kugel rollen wird. Beim Üben darf man mißlungene Stöße zurücknehmen. Außerdem kann man jederzeit an die Taschen zoomen und sieht so in knifflige Situationen mehr. *al*

Nicht zittern! Sonst räumt Steve Davis den Rest auf dem Tisch ab ... (ST)

Meine Meinung

Während man bei anderen Billard-Spielen meist auf ein, zwei Varianten festgelegt ist, bekommt der Billard-Fan hier so ziemlich alles, was es zu spielen gibt. Der Computergegner ist gut, die Bewegungen der Kugeln sind schnell und flüssig, die Hilfsfunktion macht das Programm nicht zu leicht: so muß eine Billard-Simulation sein. Frisch aus der Grusel-Ecke stammen allerdings die Soundeffekte: Es macht "Tick", wenn eine Kugel getroffen, "Puck", wenn eine versenkt wurde. Nicht minder ärmlich klingt die Musik: die Platte, von der sie digitalisiert wurde, muß teuflisch verstaubt gewesen sein — was aber dem Spiel keinen Abbruch tut. Wer eine umfassende Billard-Simulation sucht, liegt hier richtig.

Heißer Kampf auf grünem Filz, nur für kühle Köpfe (ST)

POWER TIPS

— Das Programm rechnet sehr exakt. Man muß also sehr genau zielen, um eine Kugel zu versenken.

— Der Zoom an die Taschen enthüllt so manches: Sie sollten diese Perspektive nutzen, um Ihren Stoß besser berechnen zu können. *al*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: CDS
Distributor: Ariolasoft
Preis: 69 Mark
Genre: Sportspiel
Erscheint noch für Amiga

Atari: 71%

Xenon II — Megablast

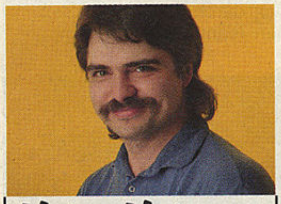
Ballerpracht mit vielen Sprites und Extrawaffen: Xenon II läßt den Weltraum beben.

In "Xenon II — Megablast" ist es die Rasse der Xenites, die in fünf verschieden Zeitepochen jeweils eine dicke Bombe versteckt hat.

Sie dürfen sich jetzt in ein kleines schwächliches Raumschiff stürzen und die Bomben entschärfen. Der Job hört sich ziemlich einfach an: Alles abballern, was sich bewegt. Ihr fangt im ältesten der fünf Zeitabschnitte an und müßt Euch dann in die jüngeren Epochen vorarbeiten. Die Bomben befinden sich immer am Ende eines Levels versteckt und werden natürlich von einem extradicken Monster bewacht. (Wenn Ihr das weggepustet habt, ist auch die Bombe futsch.)

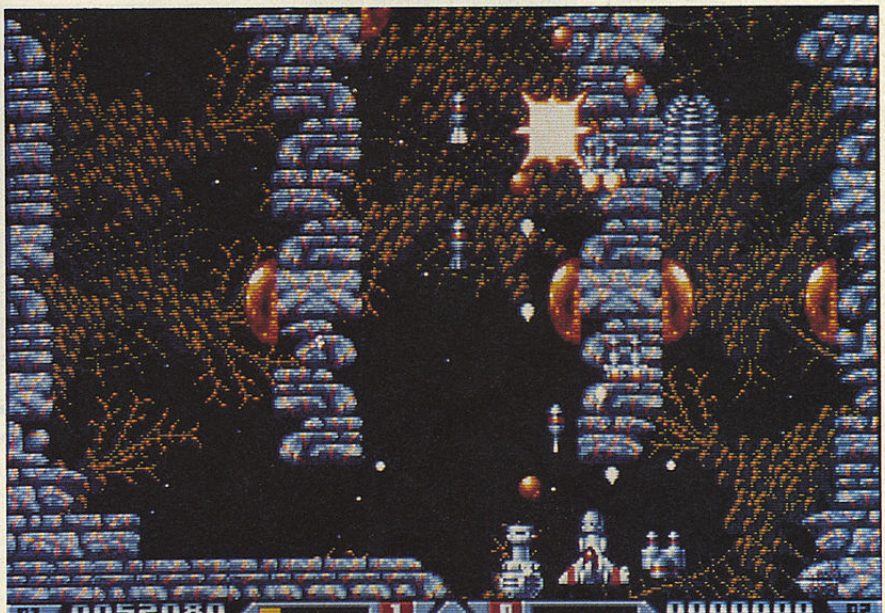
Bis hier unterscheidet sich Xenon II nicht von anderen handelsüblichen Ballerspielen, die von oben nach unten scrollen. Was aber das Programm zu etwas Besonderem werden läßt, sind die vielen Details am Rande. So könnt Ihr z.B. mit Eurem Raumer auch rückwärts fliegen. Auch die Extras sind eine wahre Pracht. Ab und an tauchen kleine Kapseln auf, die ein nettes Extra enthalten. Das ist aber nicht der einzige Weg, um sein Raumschiff aufzurüsten: Einige Alien-Formationen hinterlassen nach dem Abschießen gläserne Kugeln, die eingesammelt werden können. Je größer eine solche Kugel ist, desto mehr Geld wird Eurem Konto gutgeschrieben. Am Ende und in der Mitte jedes Levels befindet sich ein Laden, in dem Ihr Euch von dem sauer erkämpften Geld, je nach Finanzlage, aus 30 Extras das richtige aussuchen könnt. Neben Extraleben gibt es Minen, Raketenwerfer, Doppellaser, und superdicke Breitstrahllaser. Viele Waffen lassen sich untereinander kombinieren, so daß Ihr ein gutes halbes Dutzend Waffen gleichzeitig betreiben könnt. Überzählige Extras lassen sich auch für den halben Preis wieder verkaufen.

Wenn alle Leben futsch sind, habt Ihr noch drei "Continues".

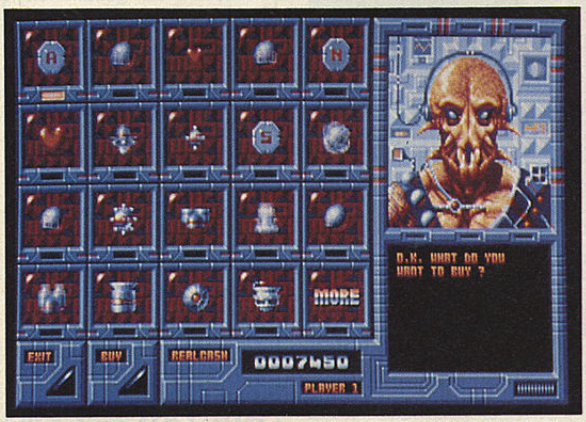


Meine Meinung

Meine Güte, was ist bloß mit meinem ST los? Bei dem, was sich hier in edelster Grafik, Animation und gutem Sound auf dem Bildschirm tut, sehe ich förmlich den Prozessor meines Rechners vor Anstrengung dampfen. Und keines der vielen Sprites ruckt oder flackert leise vor sich hin. Zur Amiga-Version gibt es nur zu sagen, daß hier der Sound um einiges besser ist als auf dem ST. Leider wird das Programm etwas langsamer, wenn sich extrem viele Objekte auf dem Bildschirm tummeln. Aber das fällt bei der nervenzerreißenden Ballerei kaum auf. In Xenon II gibt es auch keine Stelle, an der man nicht mit schnellen Reaktionen und einem gezielten Laserschuß weiterkommt.



Farbenprächtiges Geballer in finsterer Zeit: hier greifen mutierte Mikroben an (ST)



Extrawaffen in großer Zahl: hoffentlich hält das der Geldbeutel aus (ST)

POWER TIPS

Möglichst schnell die Kanone oder den Breitstrahllaser kaufen. Zusätzlich empfiehlt der Extrawaffen-Spezialist auch noch eine ausreichende Menge an "Power-ups", um die Feuerkraft der Kanonen zu verstärken. In den ersten drei Levels ist der Laser nach hinten besonders praktisch. Später solltet Ihr aber den Seitenstrahler kaufen. Die Minen verwirren nur und taugen nicht viel, also liegenlassen. Ansonsten kann ich Euch nur den Tip geben: haltet das Raumschiff immer in Bewegung. *mh*

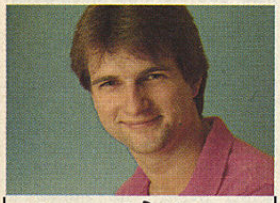
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Image Works
Distributor: Ariola Soft
Preis: 85 Mark (Diskette)
Genre: Actionspiel

Amiga:	**81%**
Atari ST:	**81%**

Xybots

In einer Festung sitzt das Oberhaupt des Xybots-Roboterimperiums. Zwei Spieler können gleichzeitig durchs Labyrinth laufen, um Roboter zu erledigen.



Meine Meinung

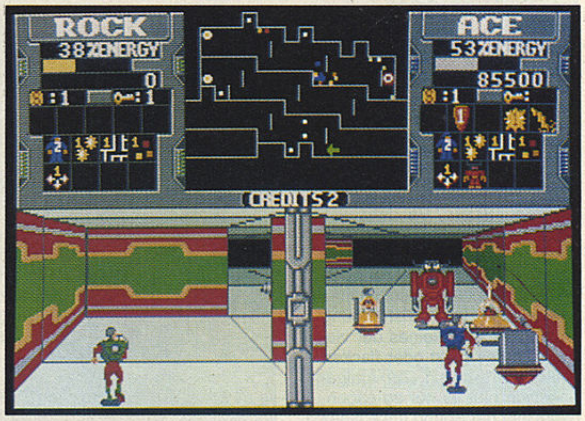
Schon in der Spielhalle kam ich kaum um den Xybots-Automaten herum. Um so mehr freut es mich, daß es eine prima Umsetzung für Heimcomputer gibt. Es wurde an fast alles gedacht, was man aus der Spielhalle kennt. Sogar die gedämpften Geräusche von weiter entfernten Robotern hallen bei der Computerversion unheimlich durch die Gänge. Der Schlußroboter ist für meinen Geschmack etwas zu fies geraten. Bevor man sich von dem Anblick erholt hat, ist man hin. Noch viel mehr Spaß bringt Xybots aber zu zweit, wenn man im Team gegen die Roboter vorgeht. Wer mal ein etwas anderes Ballerspiel haben möchte, bei dem auch etwas Taktik gefragt ist, sollte sich Xybots zulegen.

Man mag sich die Story von manchen Spielen ja schon gar nicht mehr durchlesen, so oft hat man's schon gehört. Auch bei "Xybots" ist — wieder mal — das gesamte Universum in Gefahr. Ein Roboter-Imperium ist aus den Tiefen des Alls aufgetaucht und schickt sich an, die Menschheit zu unterdrücken. Festgesetzt hat sich der Ober-Robot auf einem unscheinbaren Planeten, der jetzt die Festung der sog. Xybots beherbergt.

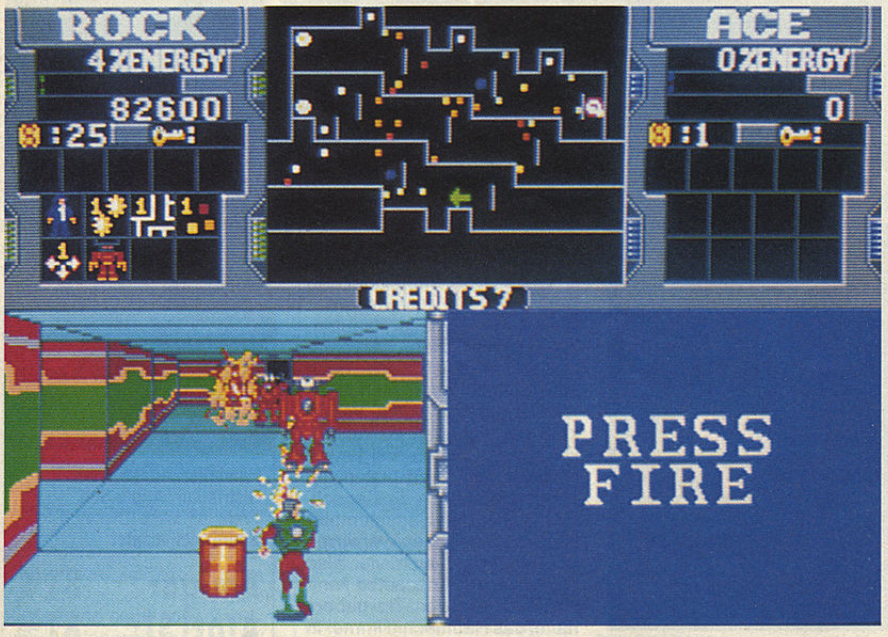
Auf dem Planeten angekommen, geht's mit dem Fahrstuhl in das Labyrinth der Xybots-Roboter. Dabei werden die Gänge und Hallen der Festung aus der Perspektive der Spielfigur dargestellt. Diese ist im Bild ebenfalls sichtbar, so daß sie Schüssen der Roboter ausweichen kann. Auf Knopfdruck läßt sich die Figur drehen, so daß die Gänge aus einem anderen Blickwinkel erscheinen.

Grundsätzlich geht's in dem Spiel darum, jede Etage der Festung von den Robotern zu säubern. Sind alle Roboter vernichtet, geht's mit einem Fahrstuhl zur nächsten Etage, wo das Spiel von vorne losgeht. In den Gängen liegen auch Münzen herum. Diese sollte man tunlichst aufsammeln, denn damit kann man sich am Schluß jeder Spielrunde verschiedene Extras kaufen. So läßt sich die Schußkraft und die Widerstandskraft der Spielfigur erhöhen.

Das Labyrinth wird auf einem kleinen Radar aus der Vogelperspektive gezeigt. Hier kann man sich orientieren und schauen wo die Roboter rumlaufen. In späteren Levels wird das Radar jedoch teilweise ausgeblendet. Zur Abhilfe erhält man in den Shops Extras, die das Radar wieder voll funktionstüchtig machen. Das Spiel läßt sich zu zweit gleichzeitig spielen, wobei zwei Personen voneinander unabhängig durchs Labyrinth toben und im Team Xybots erledigen.



Xybots läßt sich auch zu zweit gleichzeitig spielen



Beim Kampf gegen die Roboter wird so mancher Schuß abgegeben

POWER TIPS

Wer sich gleich in höhere Levels vorwagen will, sollte im ersten Level nach einem Schlüssel suchen. Hinter einer Wand verbirgt sich ein Eingang zum achten Level. Allerdings kann man in höheren Levels die gesammelten Münzen gut brauchen. *hf*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Tengen
Distributor: Bomico
Preis: 35 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette)
Genre: Action

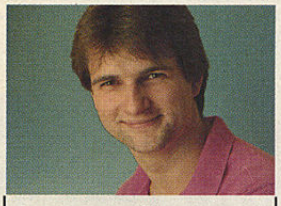
Außerdem geplant für C 64

Amiga:	**79%**
Atari ST:	**79%**

Zany Golf

Vergessen Sie alles, was Sie bisher über Minigolf wissen: "Zany Golf" überrascht mit hüpfenden Hamburgern und Flippern auf der Bahn.

Der Golfball als Flipperkugel (ST)



Meine Meinung

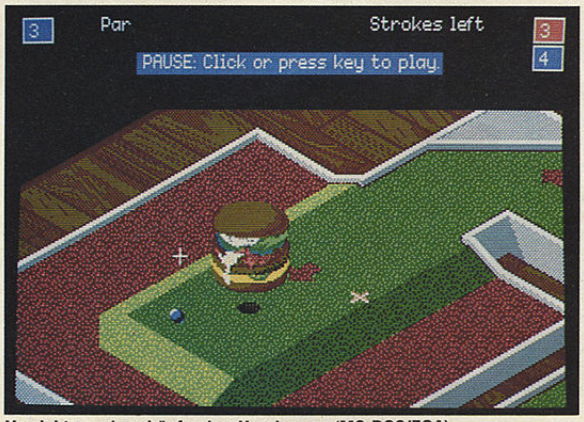
Zany Golf ist endlich ein Golf-Spiel, bei dem mal etwas anderes geboten wird. Allein schon die Grafik und Animation macht Appetit auf mehr. Man will auf Biegen und Brechen die nächste Bahn zu sehen bekommen. Wer dagegen eine möglichst realistische Golf-Simulation spielen will, sollte von Zany Golf die Finger lassen. Das hier ist ein Spielspaß für Leute, die nicht immer alles tierisch ernst nehmen. Die Steuerung des Balles ist sehr gefühlvoll, und nach einigen Probeschlägen hat man den Dreh raus.

Mir gefiel nicht, daß es nur neun Bahnen gibt. An denen wird man allerdings eine Weile zu knabbern haben, denn ab Bahn 4 mit dem Flipper wird's schon recht schwer, ein Loch zu erreichen.

Ist man vom guten alten Minigolf noch Spielflächen mit Wellen, Blöcken und Loopings gewöhnt, so muß man sich bei "Zany Golf" an alle möglichen Verrücktheiten gewöhnen. Die erste Bahn z.B. ist eine kleine Insel in einem Fluß, auf der Windmühlen stehen. Auf der zweiten Bahn hüpft ein wildgewordener Hamburger genau über dem Zielloch auf und ab. Die vierte Bahn ist schließlich ein Flipper mit Prallböcken und Einwegbahnen. Insgesamt gibt es neun Spielflächen, die alle den Alpträumen eines Golfers entspringen zu scheinen.

Jede Bahn wird dreidimensional dargestellt, man blickt schräg auf die Oberfläche. Da die Landschaft größer als der Bildschirm ist, kann man sie beliebig verschieben, und sich so alles genau betrachten. Gespielt wird schließlich wie beim Billard: Man wählt die Position, an der der Ball getroffen werden soll und bestimmt die Richtung, aus der der Schlag kommen soll. Die Schlagstärke kann dabei eingestellt werden. Dazu bewegt man das Fadenkreuz vom Ball weg. Das Programm zeichnet dann eine gepunktete Linie vom Fadenkreuz zum Ball, die die Richtung angibt, aus der der Schlag kommt. Je länger diese Linie ist, um so stärker ist der Schlag und um so hektischer zischt der Ball über die Bahn oder prallt von einem Hindernis ab. Für jede der Bahnen gibt es eine vorgegebene Anzahl von Versuchen. Hat man diese aufgebraucht, ohne das Loch zu erreichen, ist das Spiel vorbei. Übriggebliebene Schlagversuche werden für die nächste Bahn gutgeschrieben. Zusätzlich kann man zu "Bonus-Schlägen" kommen, indem man bestimmte Ziele auf der Bahn trifft. Bei der ersten Bahn soll z.B. ein Loch auf einer Steigung getroffen werden.

Zany Golf läßt sich mit bis zu vier Personen gleichzeitig spielen. Der aktuelle Zwischenstand wird in einer Tabelle zusammengefaßt und kann ständig abgerufen werden. *hf*



Vorsicht vor dem hüpfenden Hamburger (MS-DOS/EGA)

POWER TIPS

In der ersten Bahn kann man die Windmühle treffen, wenn man mit voller Wucht fast gerade nach links schlägt. Das Zielkreuz muß so weit wie möglich nach rechts gesetzt und dann ein oder zwei Pixel nach unten gezogen werden. Mit etwas Übung sitzt der Schlag dann im Loch der Windmühle.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Preis: 79 Mark (Diskette)
Genre: Sportspiel

Amiga:	72%
Atari ST:	72%
MS-DOS:	69%

Zork Zero

Von Text zu Grafik: Die ehemalige "Nur-Text"-Adventure-Schmiede Infocom bietet neuerdings erstaunliche Grafik zu ihren Kopfnüssen.

Die Encyclopedia Frobozzica erzählt manche erschütternde Geschichte (Amiga)

Meine Meinung

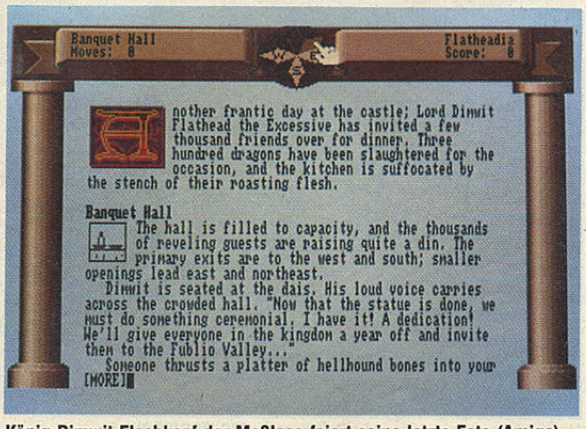
Zork Zero ist ein Fall für Abenteuer-Feinschmecker. Klar, denn Autor Steven Meretzky (bekannt durch "Leather Goddesses of Phobos", "Planetfall" und Co-Autor "Hitchhiker's Guide to the Galaxy") bürgt seit langem für feinste Adventure-Qualität. Auch diesmal sind die Texte witzig und die Puzzles herrlich tückisch. Überhaupt ist das ganze Spiel mit viel Esprit inszeniert. Allerdings muß man gut englisch beherrschen, um das Adventure genießen zu können.

Infocom ist die Umstellung von "Nur Text"- auf "Text, aber auch Grafik"-Adventures mit Zork Zero gelungen. In den Bildern, die recht selten am Schirm erscheinen, sind dann Hinweise oder Rätsel versteckt. Wer gerne verrückte Dinge ausprobiert, bekommt mit Zork Zero jede Menge Stoff geboten.

Der Zauberer Megaboz ist außer sich: Sein Nachbar Lord Dimwit Flathead ließ eine gigantische Statue errichten — und die verdeckt Megaboz die Sonne. Dimwit feiert gerade an seinem Hof eine kleine, intime Party mit 1000 Gästen, als der vor Wut schnaubende Megaboz erscheint. Der König zeigt sich wenig kooperativ ("Nix da! Die bleibt stehen!"), worauf Megaboz heftiger wird. Nachdem die "Aussprache" beendet ist, sind Dimwit und Megaboz tot, die meisten Gäste verbrannt, ein saftiger Fluch liegt auf dem Land. Zurück bleibt einer Ihrer Vorfahren, der schnell ein Fetzen Pergament aufklaubt, das aus Megabozs Tasche gerutscht ist. Nach 94 Jahren gelangt das gute Stück in Ihre Hände.

An dieser Stelle greifen Sie aktiv in die Handlung ein. Sie müssen im Laufe des Spiels den Fluch brechen und das Pergament entschlüsseln. Das erreicht man, indem man bestimmte Orte im Land besucht, Gegenstände einsammelt und jede Menge "klassischer" Adventurerätsel löst. Neben normaler Knobel-Kost werden in "Zork Zero — The Revenge of Megaboz" auch andere Elemente geboten: Man stößt auf grafische Rätsel und kleine Zwischenspiele. In solchen "Spielen im Spiel" schichten Sie einen sechsscheibigen Turm von einem Pflock auf einen anderen oder beschäftigen sich mit dem mysteriösen Kartenspiel "Double Fanucci", das schon in anderen Infocom-Abenteuern auftauchte.

Zork Zero bietet Komfort für den verwöhnten Spieler: Landkarten, Maussteuerung, belegbare Funktionstasten, "Oops"- und "Undo"-Kommandos sowie die "Encyclopedia Frobozzica", in der man über Land und Leute nachschlagen kann. Verzweifelte lassen sich mit dem Befehl "Hint" einen Tip vom Programm geben. Wenn man mit gierigen Fingern die frisch gekaufte Packung aufreißt, fallen einem neben den Disketten ein Kalender fürs Jahr 883, die Blaupause eines Gebäudes und ein Stück Pergament entgegen. *al*



König Dimwit Flachkopf der Maßlose feiert seine letzte Fete (Amiga)

POWER TIPS — Wer sich nicht den Spielspaß verderben will, schaltet heroisch mit dem Befehl "Hints off" die Hilfe-Funktion aus. Man gerät dann nicht so schnell in Versuchung...
— Für das Rätsel "Was mache ich im Thronsaal" sollte man den mitgelieferten Kalender genau studieren. *al*

POWER PLAY STECKBRIEF

Softwarefirma: Infocom
Distributor: Ariolasoft
Preis: 99 Mark
Genre: Adventure

Außerdem geplant für MS-DOS und Macintosh.

Amiga: 79%

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

HILLSFAR ist eine Stadt voller Abenteuer und Herausforderungen in der magischen Spielwelt von FORGOTTEN REALMS™.

Ein Besuch in Hillsfar ist immer wieder ein Erlebnis voller Spannung. Erforschen Sie die Stadt, treffen Sie ihre farbenfrohen Bewohner auf den Straßen oder in den Wirtshäusern und finden Sie eines der vielen möglichen Abenteuer.

Übertragen Sie Ihren Lieblingscharakter von POOL OF RADIANCE oder CURSE OF THE AZURE BONDS aus der Spielreihe der AD&D® FORGOTTEN REALMS™ oder fangen Sie mit einem neuen Charakter ganz von vorne an. Ihr Abenteuer und die Ihnen zur Verfügung stehenden Optionen wechseln gemäß den Stärken Ihrer Spielcharaktere (Dieb, Magier, Geistlicher oder Kämpfer).

Ihr Abenteuer führt Sie auf eine lange Wanderung. Treten Sie in der Arena gegen wütende Minotauren, schlechtgelaunte Orcs oder andere bösgesinnte Gegner an. Ihre Kenntnisse und Geschicklichkeit werden im Labyrinth beim Schlösserknacken und Eindringen in die verschiedensten. Gebäude auf die Probe gestellt. Doch auch als Reiter und als Bogenschütze werden Sie sich so manches Mal bewähren müssen.

HILLSFAR

EIN ACTION-ABENTEUER DER FORGOTTEN REALMS™

Ein Erweiterungsprogramm, das es den Meistern der Dungeons ermöglicht, Begegnungen und Gefechte für ein AD&D® – Spiel schnell und einfach zu gestalten – mit über 1000 Begegnungen und 1300 Monstern und Computer-Charakteren aus den AD&D® – Monster – handbüchern I & II.

ERHÄLTLICH FÜR
CBM 64/128 D
& IBM

In der mystischen Welt von Krynn treffen acht tapfere Kampfgefährten bei Ihrer Suche nach dem wertvollen Teller von Mishakal auf Drachen, untote Skelette, Magie und den urzeitlichen Drachen Khisanth.

ERHÄLTLICH FÜR
ATARI ST, AMIGA, IBM,
AMSTRAD K & D,
SPECTRUM K & D,
COMMODORE K & D

Die Stadt Phlan wurde von Monstern überrannt – Sie müssen herausfinden, welche Kraft des Bösen die Monster beherrscht und diese zerstören. Ein Spiel voller Spannung und mit den allerneuesten Grafiken: Ein Durchbruch in der Welt des 'Fantasy'-Rollenspiels auf Computer.

ERHÄLTLICH FÜR
CBM 64/128 D
ATARI ST, IBM
& AMIGA

HINWEIS-BUCH ERHÄLTLICH

TSR™
TSR, Inc.

SSI™
STRATEGIC SIMULATIONS INC.

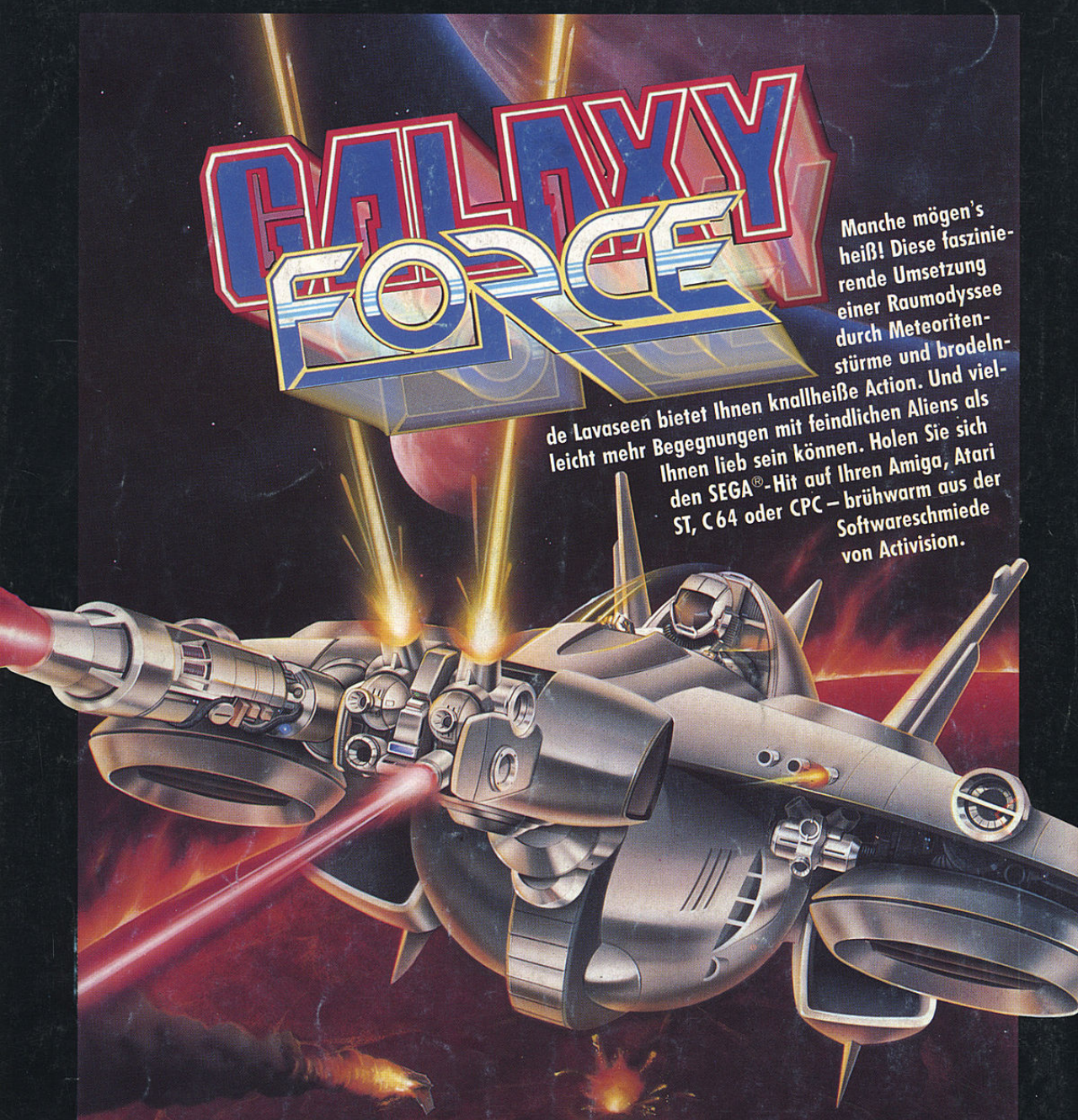
U.S. GOLD

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS, DRAGONLANCE und das TSR-Markenzeichen sind Warenzeichen von TSR, Inc., welche zugleich alle Lizenzrechte erteilt. © 1988 TSR Inc. © 1988 Strategic Simulations Inc. Alle Rechte vorbehalten

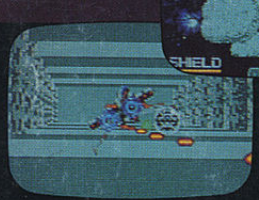
U.S. GOLD, UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. ENGLAND. TEL: 021-358 3388

GALAXY FORCE

Manche mögen's heiß! Diese faszinierende Umsetzung einer Raumodyssee durch Meteoritenstürme und brodelnde Lavaseen bietet Ihnen knallheiße Action. Und vielleicht mehr Begegnungen mit feindlichen Aliens als Ihnen lieb sein können. Holen Sie sich den SEGA®-Hit auf Ihren Amiga, Atari ST, C64 oder CPC – brühwarm aus der Softwareschmiede von Activision.



ACTIVISION



Activision Deutschland,
ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH.
Marketing Büro: Hauptstr. 70 · 4835 Rietberg 2 · Tel.: 05244/408-40.
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.
Vertrieb Österreich: Karasoft, Vertrieb Schweiz: Thali AG

GALAXY FORCE™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.
This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan. © SEGA 1988, 1989.
Marketed and distributed by Activision (UK) Ltd.
Consumer Enquiries/Technical Support Tel: 0734 310003

SEGA®